

4CD Fallout Tactics BoS PL

PEŁNE WERSJE
GIER

Jets'n'Guns

Carmageddon TDR 2000

JEST TEŻ W WERSJI DVD

CD-ACTION

nowa cena

14⁹⁹
ZŁ

INDEX: 334561
NUMER 11/2005 (118)
LISTOPAD 2005
CENA 14 ZŁ 99 GR
W TYM 7% VAT

ACTIVATE:

- GUN
- Star Wars: Empire at War
- The Movies
- X-Men Legends II

**Bet on Soldier
Blitzkrieg 2**

Fable: TLC

F.E.A.R.

FIFA 06

Total Overdose

BLACK & WHITE 2



Z tym **CD-ACTION**
Dungeon Siege 2
20 zł taniej
więcej na str. 92



Najsłynniejsza strategia RTS powraca!
Więcej szczegółów na następnej stronie.

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość
i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

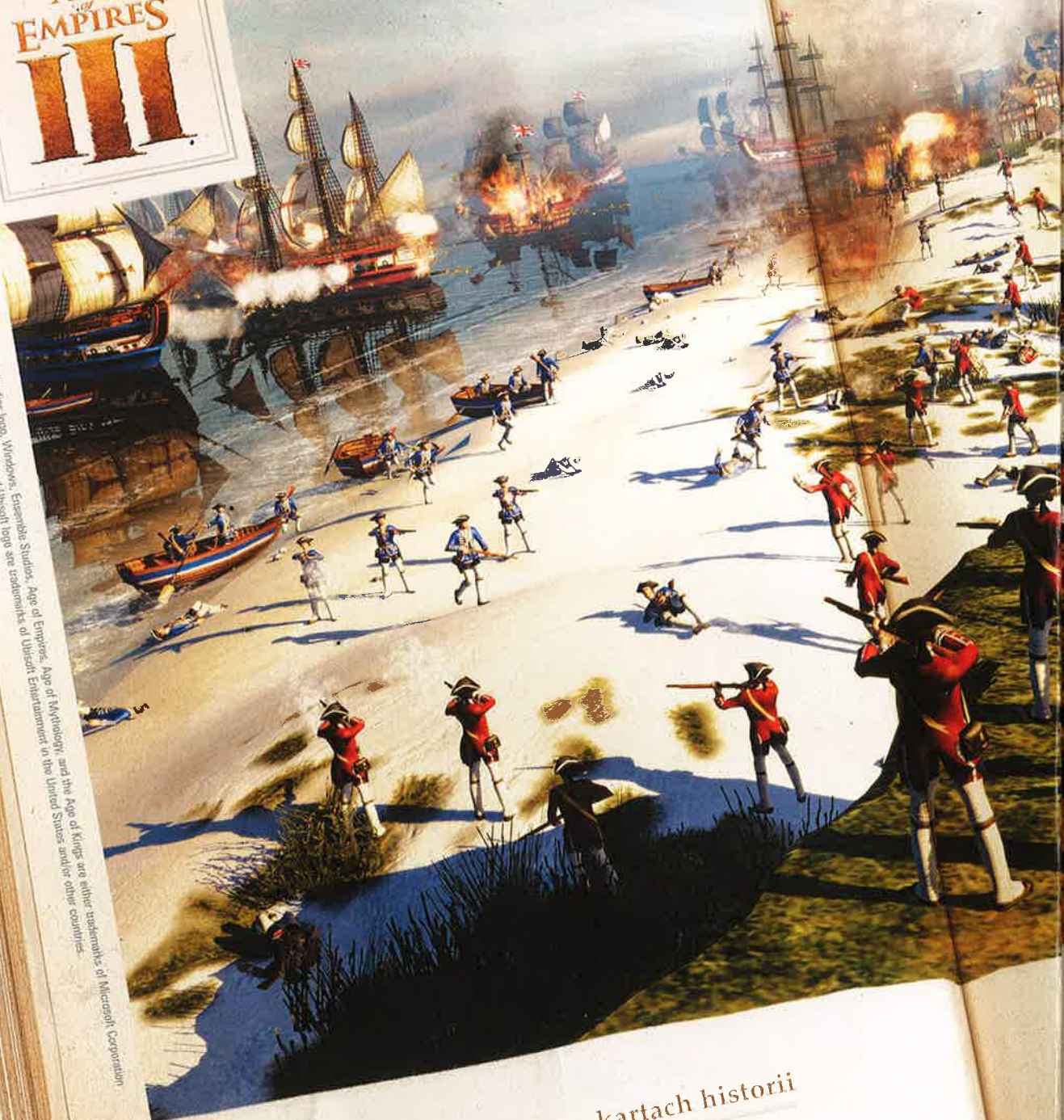
Grafika pochodzi z gry GUN. © Activision Publishing, Inc.

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 ZŁ
W TYM 7% VAT



AGE OF EMPIRES III

©2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Empires III, and the Age of Empires III logo are trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under license. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.



Zapisz swoje imię na kartach historii

www.ageofempires3.com

Microsoft
game studios

ENSEMBLE
STUDIOS

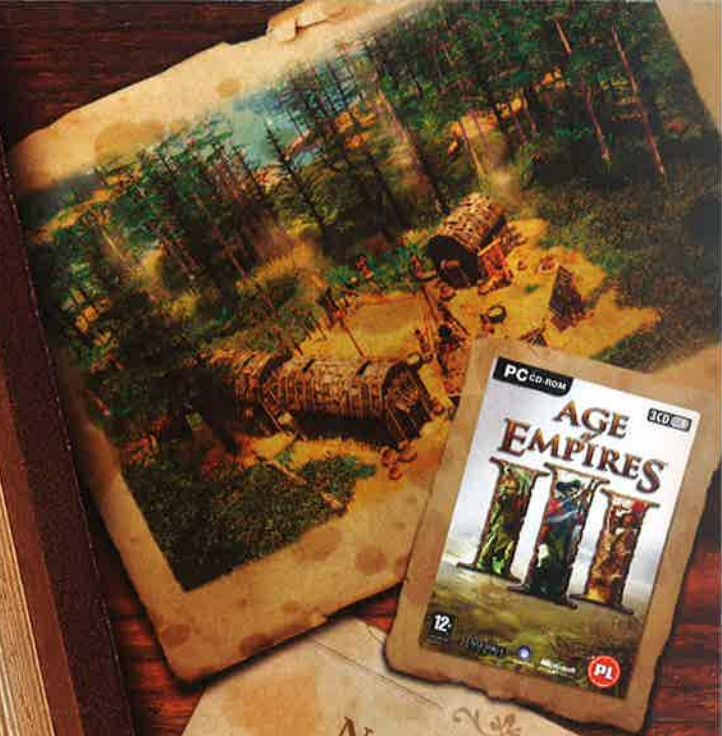
UBISOFT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
KOPROWA I DISTRIBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

gram.pl
Z CD PROJEKT



Zrób to krwią podbitych narodów!



Najsłynniejsza
strategia RTS
powraca!
W sprzedaży od 1 grudnia



3CD 

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
129⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA TEKSTOWA
PL
CD PROJEKT

Zagrywka Taktyczna

Historia

zatoczyła koło – pełne 360 stopni. Kiedy parę lat temu na okładce CD-Action zamieściliśmy klimatyczne postacie tygrysa i małpoluda z gry Black & White, w numerze pojawiła się też recenzja od dawna wyczekiwanego hitu – gry Fallout Tactics. Oceniliśmy ją wysoko i przyznaliśmy jej wyróżnienie, ponieważ na to zasługiwała. Wystarczy przypomnieć tylko plusy z naszej tabelki: „świetna grafika, bardzo dobra grywalność, większy (niż w poprzednich częściach) realizm wielu sytuacji, klimat czy walka w turach lub real time – co kto lubi”.

Dzisiaj znowu z okładki spoziera na graczy... no, niestety nie tygrys ani mandryl, tylko krowa* i wilk**, ale za to z nowszej, bo drugiej części gry Black & White. W parze z nią radośnie szczerzy zęby pełna wersja Fallout Tactics w polskiej wersji językowej. Nie mogło być inaczej i to nie dlatego, że Black & White 2 i Fallout Tactics tworzą zgrany tandem. To CD-Action i seria gier Fallout od dawna były nieodłączne. Mam nadzieję, że pamiętacie jeszcze te wydania naszego czasopisma, w których zamieściliśmy Fallout i Fallout 2 w pełnych wersjach. Stare dobre dzieje.

A jak jest teraz? Mam nadzieję, że jeszcze lepiej. Otóż, tamto dawne wydanie CDA kosztowało 18,50 – dzisiaj macie je za 14,90 i do tego jeszcze w wersji DVD. Poza tym wtedy dawaliśmy Wam tylko dwie płytki, teraz jest ich 4 lub DVD. Co kto lubi. No i bardzo ważna sprawa – w tym wydaniu są aż trzy bardzo dobre pełne wersje gier: Oprócz FT BoS znajdziecie premierową strzelankę Jets'n'Guns i starego dobrego znajomego, Carmageddon TDR 2000. Dla każdego coś dobrego: rozgrywka taktyczna, doskonale odświeżająca

jąca kosmiczna dwuwymiarowa zabawa lub wyścigi na śmierć i życie. Oczywiście wszystko w wirtualnej rzeczywistości, bezpiecznie.

Co poza tym? Chciałoby się powiedzieć „bardzo tłusty, dobrze wypasiony numer”. Znowu więcej stron, znowu kilka naprawdę niezłych gier w zapowiedziach i recenzjach. Co prawda, wiele z nich to sequele (na przykład Black & White 2, Blitzkrieg 2, FIFA 06, Moto GP URT 3 czy Tomb Raider: Legends), ale do tego zdążyliśmy się już chyba wszyscy przyzwyczaić i nie musi to oznaczać kiepskiej jakości. W końcu od paru lat obowiązuje zasada, że taniej i wydajniej jest poprawiać istniejące engine'y gier, zamiast wymyślać na nowo proch. Nikogo już nie dziwi, że tylko niektórzy deweloperzy decydują się na pisanie własnych „silników”. Inni po prostu je kupują i rozwijają. Oczywiście z różnym skutkiem. Jeszcze powszechniejsze zjawisko to nawiązywanie do tytułów, które odniosły sukces w przeszłości. Czy oznacza to, że jesteśmy już na zawsze skazani na gry powielające stare pomysły? Nie ma już nadziei, że całe granie na PC zostanie wyniesione na jakieś nowe, wyższe poziomy? O tym warto poczytać choćby w relacji naszego wysłannika na prezentację Activate 2005 albo w dziale sprzętowym. A dlaczego sprzętowy? A, to już kwestia wygody i obrazu. Czy nie marzyło Wam się nigdy usiąść wygodnie na kanapie przed wielkim panoramicznym telewizorem, z klawiaturą bezprzewodową na kolanach, z myszką albo dżojstikiem żyroskopowym w ręce, żeby pograć w ulubiony tytuł pecetowy? Może te czasy są już bliżej, niż nam się zdaje? Nasłuchujmy uważnie, czytamy prasę komputerową i nie traćmy wiary.

Zapraszamy do lektury, a najbliższe wydanie CD-Action pojawi się w sprzedaży już 3 listopada br.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

* dotyczy wydania z DVD

** dotyczy wersji CD

...taki to już marny nasz komputer, taki świat, takie gry ...

...to matka, to nie fair play!



www.cdaction.com.pl

numer 11/2005 (118)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienicka 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Redaktor wydania: Maciej Kuc

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszowski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomczak, Rafał Wieliczko

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Członek zarządu: Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:

Janusz Jedrzejczak, tel. (022) 516 35 50

e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuc
tel. (071) 343 61 05 w. 102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik

tel. (071) 341 20 83 w. 203

e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)

beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Koplowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po Innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





HEYAH CYBERSPORT

Polscy gracze komputerowi (potocznie określani mianem „esportowców”) nie mieli jak dotąd – wzorem kolegów z Zachodu – okazji do wykazania się umiejętnościami przed szerszą publicznością. Za sprawą najodważniej działającego operatora telefonii komórkowej ta sytuacja może szybko ulec zmianie.

Heyah jako pierwsza zdecydowała się wesprzeć inicjatywę grupy pasjonatów z Cybersport.pl, objąć swoim patronatem tytułarny projekt, którego głównym celem jest promocja tzw. gamingu. To nic innego jak nowomodna forma elektronicznej rozrywki, która coraz szerzej wdziera się w krajobraz naszych kafejek i coraz mocniej wchodzi do świadomości młodych ludzi. Dwóch lub więcej graczy rywalizuje ze sobą przez sieć w różnych grach komputerowych, nazywanych popularnie platformami lub po sportowemu – dyscyplinami. Każdy, kto choć raz spróbował gry z żywym przeciwnikiem, wie, że starcia z komputerem nijak się mają do tego, co jest w stanie wymyślić człowiek i że gry sieciowe serwują dobrą zabawę w ilościach prawie hurtowych.

Gdzie jest w tym wszystkim miejsce dla firmy takiej jak Heyah? To, że gracze organizują się w ligi i tworzą własne rozgrywki, nie jest wymysłem Cybersport.pl. Heyah Cybersport ma za zadanie przenieść komputerowe granie w Polsce na wyższy, niedostępny do tej pory poziom. Zarówno pod względem finansowym, jak i organizacyjnym.

Głównym celem ligi jest oczywiście zapewnienie dobrej zabawy graczom i to bez względu na ich poziom zaawansowania. W Heyah Cybersport zmieszczą się zarówno profesjonalści, trenujący jak prawdziwi sportowcy i uczestniczący w wielu podobnych turniejach, jak i zupełni amatorzy – pasjonaci, często grywający po godzinach pracy lub po prostu dla relaksu. Jedni i drudzy będą rozdzieleni na dwie klasy po to, by wszystkim zapewnić jednakową możliwość wykazania się umiejętnościami. Platformy w Heyah Cybersport to najpopularniejsza w tej chwili gra sieciowa – Counter-Strike 1.6, strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie fantasy, Warcraft III: The Frozen Throne oraz słynna gra piłkarska firmowana przez Electronic Arts, FIFA Football 2005.

Ale Heyah Cybersport to nie tylko granie. Bodaj tak samo ważnym zadaniem ligi jest stworzenie odpowiedniego klimatu wokół gamingu, zwrócenie uwagi mass mediów na tę raczkującą jeszcze w naszym kraju formę rozrywki. Chodzi o pokazanie, że gry komputerowe nie muszą być zabawą dla 12-latków, którzy opowiadają potem przed kamerami o tym, „jak fajnie jest mordować nożyczkami złych facetów”. To drugie, zawodowe oblicze grania – to coś zdecydowanie więcej.

Miedzy innymi dlatego w lidze pojawią się pokaźne nagrody. Pula pieniężna w wysokości 25.000 złotych do podziału w trzech dywizjach dla klasy Pro (zawodowcy) to pierwsza tak duża suma, jaka została wpompowana w ligę gier w Polsce. Zawodnicy grający w klasie amatorów rozdzielią między sobą sprzęt komputerowy i... powalczą o szansę zmierzenia się z najlepszymi zawodowcami, a zwycięzcy klasy Pro otrzymają puchar oraz tytuł Mistrza Polski w Grach Komputerowych Heyah Cybersport!

Jeśli chodzi o system rozgrywek, to pomysł jest genialny w swojej prostocie – zawodnicy ścierają się ze sobą podzieleni na grupy w fazie eliminacyjnej, najlepsi awansują do playoff rozgrywanego na zasadach znanych np. z piłkarskich mistrzostw świata. Natomiast sam wielki finał, z udziałem czterech najlepszych zespołów bądź graczy z każdej z gier, zostanie rozegrany podczas wielkiej cyberimprezy 11 grudnia w jednym z warszawskich klubów.

Jak do tej pory gracze odpowiadają na inicjatywę Heyah Cybersport naprawdę entuzjastycznie. Jeśli wszystko potoczy się zgodnie z planem, być może już niedługo przestaniemy postrzegać graczy zawodowych jak kosmitów z innej planety, a tegoroczne jesień i zima będą napiętnowane szturmem elektronicznej rozrywki. W końcu wszyscy będą chcieli – cytując slogan reklamowy rozgrywek – położyć tapę na nagrodach.



CDPROJEKT

GamesNET.pl



SPIIS TREŚCI

Black & White 2 (s. 100)

Peter Molyneux w pełni formy? Tu zdania są podzielone. Czy nowa Czerni & Biel spełniła nasze oczekiwania?

HITY NUMERU



TEMAT NUMERU - Activate 2005 (s. 046)

Relacja z imprezy w Londynie, na której pokazywano między innymi Gun, The Movies, Star Wars: Empire at War, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse, True Crime: New York City, Shrek SuperSlam i inne. Więcej o nich poczytać możecie w naszej relacji!



Bet on Soldier (s. 062)

Choć w wielu miejscach zastosowano kontrowersyjne rozwiązania, Bet on Soldier może trochę namieszać na rynku FPS-ów.



FIFA 06 (s. 080)

Nowa nazwa, sporo zapowiadanych zmian, a tymczasem rzeczywistość... Jest jak zwykle całkiem niezłe, choć oczekiwania mieliśmy inne.

Hardware

Newsy	142
Gdzie słuchawek pięć	144
Apollo Typhoon FX	146
Iiyama ProLite X436S	146
Sony SDM-HX75 i MFM-HT95	148
MSI StarCam 370i	149
iAudio X5	150
Pinnacle PCTV 110i	150
MSI MegaPlayer 533	151
HIS Radeon X700 IceQ	152
AGP i X700 PCI-E	152
Przydatne gadżety Titana	154
Titan Vanessa L-Type	155

INNE

Call of Duty II event	020
Manhattan Chase [Kaszanka]	116
StarCraft [Gry Wiecznie Żywe]	118
Unplugged	120
Komórka Mobilnego Gracza	122
Freeware	124
FPP MegaZin	126
Na Luzie	128
Prenumerata	156
Action Redaction	158
Tipsy	162

INDEXS GIER

Advent Rising	112
Age of Empires III	044
Bard's Tale: Opowieści Barda	114
Battle for Middle-earth II	026
Bet on Soldier	062
Black & White 2	100
Blitzkrieg 2	076
Call of Cthulhu: Destiny's End	028
Call of Juarez	022
Daemonica	074
ECHO: Secrets	108
F.E.A.R.	070
Fable: The Lost Chapters	066
FIFA 06	080
Fritz 8	094
Gun	046
Madden 06	090
Manhattan Chase	116
MotoGP URT 3	104

Movies, The	046
Outfront II	034
Peter Jackson's King Kong	040
Powerdrome	098
Sims 2: Nightlife, The	096
StarCraft	118

Star Wars: Empire at War	046
Supreme Ruler	110
Tomb Raider: Legend	036
Total Overdose	084
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	046

Zawartość Cover CD	008
Kalejdoskop	014
Gamewalker	054

Zapowiedzi

Call of Juarez	022
Battle for Middle-earth II	026
Call of Cthulhu: Destiny's End	028
Outfront II	034
Tomb Raider: Legend	036
Peter Jackson's King Kong	040

Za pięć dwunasta

Age of Empires III	044
--------------------------	-----

Temat numeru

Activate 2005	046
---------------------	-----

Recenzje

Bet on Soldier	062
Fable: The Lost Chapters	066
F.E.A.R.	070
Daemonica	074
Blitzkrieg 2	076
FIFA 06	080
Total Overdose	084
Madden 06	090
Fritz 8	094
Sims 2: Nightlife, The	096
Powerdrome	098
Black & White 2	100
MotoGP URT 3	104
ECHO: Secrets	108
Supreme Ruler	110
Advent Rising	112
Bard's Tale: Opowieści Barda	114

O grach inaczej

Szybkie numerki	132
Gra polityczna	134
Format C	136

Nie tylko gramy

Black Zone	137
Internetowe komiksy	138
Nie daj się nabrać	140

NOWOŚĆ!



DZIEŃ 1



DZIEŃ 3

**Widoczna poprawa wyglądu skóry w 3 dni.
Skuteczność potwierdzona klinicznie.**

Nowy Clearasil - Krem „3 dni”

Kuracja przeciwtrądzikowa.

Zacznij już dziś, a po 3 dniach wszystko będzie wyglądać znacznie lepiej.
Zwłaszcza Twoja skóra.

Clearasil

i robisz wrażenie



ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR **ZOŁTY** TŁA OZNACZA GRE/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

BONUS

Action Mag **DVD** **CD**
Adventure Zone **DVD** **CD**
Bonus 1 **DVD** **CD**
Bonus 2 **DVD** **CD**
Bonus DVD **DVD**
Esensja **DVD** **CD**
Etherlords 2 – klucze do multi **DVD** **CD**
FAQ **DVD** **CD**
Forum Actionum Offline **DVD** **CD**
FPP MegaZin **DVD** **CD**
Konflikty Zbrojne **DVD** **CD**
Oldsql **DVD** **CD**
RTS Area **DVD** **CD**
Strefa WWW **DVD** **CD**
Speed Corner **DVD** **CD**
Sudeki – patch **DVD** **CD**
Tawerna RPG **DVD** **CD**
TPP Planet **DVD** **CD**

DEMA

Age of Empires III **DVD**
Blitzkrieg 2 **DVD**
Bet on Soldier **DVD**
FIFA 06 **DVD** **CD**

UŻYTKI

AllPlayer **DVD**
Fraps **DVD** **CD**
PhotoFiltre 6.1.4 **DVD**
QuickTime 7 **DVD**
RAD Video Tools **DVD** **CD**

PATCHE

Battlefield 2 **DVD**
Brothers in Arms **DVD**
Dungeon Siege 2 **DVD**
Hearts of Iron **DVD**
Far Cry **DVD**
Doom 3 (mod pack) **DVD**
Sid Meier's Pirates! **DVD**
Psychonauts **DVD**
Sacred Underworld **DVD**
SCAR **DVD**
Sudeki **DVD** **CD**
VtM: Bloodlines **DVD**

TRAILERY

BiA: Earned in Blood **DVD**
Blitzkrieg II **DVD**
Commandos: Strike Force **DVD**
DOOM The Movie **DVD**
Gun **DVD** **CD**
Hitman: Blood Money **DVD**
Peter Jackson's King Kong **DVD**
Need for Speed
Most Wanted **DVD** **CD**
Tomb Raider: Legend **DVD** **CD**



DVD **CD**

PEŁNA WERSJA

► GATUNEK: TAKTYCZNA
► RECENZJA W CDA: 05/01
► OCENA W CDA: 9
► ZNAK JAKOŚCI: TAK
► AUTOR RECENZJI: ANAKHA
► WYMAGANIA: PROCESOR 266 MHz, 64 MB RAM, WIN 9X
► ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 82%



Będe bezczelny i zacytuję kawałek z Tip100maniaka, poświęcony tej grze.

O grze
Dylogia Fallout to gra kultowa dla maniaków cRPG, co do tego nie ma najmniejszych wątpliwości. Do dziś marzą oni o obiecanej trzeciej części gry. Wyobraźcie więc sobie ich miny, gdy w kilkanalet po

Fallout 2 ogłoszono, że pojawi się kolejna gierka „Fallout” w tytule. Ale nie będzie to cRPG, tylko strategia. A właściwie gra taktyczna, podobna pod względem zasad np. do UFO: Enemy Unknown czy Jagged Alliance, osadzona w postapokaliptycznym świecie Fallouta.

Garstka pozostałych przy życiu (po wojnie atomowej!) żołnierzy stworzyła coś na kształt armii zwanej Bractwem Stali. Przyswiecał im jeden cel – odnalezienie mitycznej Krypty 0, specjalnego schronu przeciwatomowego. Tam to miały się schronić najwybitniejsze umysły epoki przed wojennej – przywódcy, naukowcy; przechowywano tam również sekrety technologii mających na celu jak najszybsze przywrócenie ekosystemu do jego poprzedniego stanu.

Opisywana w ten sposób gra Fallout Tactics opiewa przygody młodego rekruta, świeżo wcielonego w szeregi Bractwa. Dla tych, których do tej pory od serii Fallout odrzucał sposób prowadzenie walki, a mianowicie podział na tury, mam dobrą wiadomość. Istnieje możliwość wyłączenia tur i prowadzenia walki w czasie rzeczywistym. Odczuwalnie poprawiono grafikę i usprawniono interfejs. Dowodzimy grupą maks. 6 „braci”. (...)

FT: BoS to bardzo solidny produkt, zapewniający masę godzinowej roz(g)rywki na naprawdę długi czas. No i świat Fallouta ma moc przyciągania. Nawet jeżeli tym razem jest to nie cRPG, a gra taktyczna.

► Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągą minimum, umożliwiającą zabawę, ale najczęściej nie wyczerpująca wszystkich możliwości oferowanych przez grę.



PEŁNA WERSJA

DVD CD

CARMAGEDDON TDR 2000

- GATUNEK: AKCJA/WYŚCIGI
- RECENZJA W CDA: 11/00
- OCENA W CDA: 7
- AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
- WYMAGANIA: P 200 MMX, 32 MB RAM, WIN 9X, XP
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 66%

UWAGA!
GRA BARDZO
BRUTALNA, PRZE-
ZNACZONA DLA LU-
DZI POWYŻEJ 18
ROKU ŻYCIA!

Bohater gry, Max Damage, to postać dobrze znana w świecie gier – choć jednocześnie mało kto (mam nadzieję) chciałby się z nią utożsamiać. Niemniej Carmageddon to, poza makabryczną otoczką, również bardzo dobre wyścigi samochodowe. Mały fragment recenzji Czarnego Iwana:

To coś więcej niż zabijanie, to coś więcej niż wyścigi. Carmageddon to hazard, który uprawiamy wbijając pod koła kolejnych przechodniów, licząc na cenne sekundy pełne krwistych wrażeń.

Uwagi:

- Jeśli występują u Ciebie jakieś problemy z płynnością, zmień odświeżanie ekranu na 60 Hz, powinno pomóc.
- Gra niestety pozbawiona jest muzyki, która oryginalnie zapisana była w formie audiobooków na płycie. Woleliśmy ją usunąć, by nie pozbawiać was bonusów i dem. Mamy nadzieję, że to rozumiecie.
- Gra jest spatchowana do maksimum, więc żadnych dodatkowych łatek nie musicie instalować.
- Jeśli gra nie chce się uruchomić (co może się zdarzyć, jeśli masz Pentium IV z HT), wejdź we właściwości pliku tdr2000.exe i w zakładce „zgodność” ustaw zgodność z Windows 98.

PIXMA

Domowy FOTO LAB



**Oryginalny
Papier FOTO**

+



**Drukarka
PIXMA**

=

**Domowy
FOTO LAB**

PIXMA – wypróbuj ją za darmo!!!

www.canon.pl

you can
Canon

UWAGA!

Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!



PEŁNA WERSJA

JETS'N'GUNS

DVD CD

- ▶ GATUNEK: ARCADE/OLDSCHOOL :)
- ▶ RECENZJA W CDA: 10/05
- ▶ OCENA W CDA: 7+
- ▶ AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
- ▶ WYMAGANIA: CPU 1.2 GHZ, 128 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB
- ▶ ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 86% (III)

Fragmenty recenzji

Jets'n'Guns jest udaną próbą przypomnienia tak grywalnego niegdyś gatunku kosmicznych strzelanek 2D. (...) Być może właśnie to, że już się takich gier właściwie nie robi, sprawiło, że zabawa była przednia. Po

prostu porządny kosmiczny statek, jakiego nie powstydziliby się starożytny Jason (nie ten mityczny, tylko serialowy) oraz cała masa dział, którymi do woli można siekać i palić kosmicznych najeźdźców. Jest jazda!

kera, innej gry 2D, której dni sławy przypadają na czasy Amigi. (...) Może brzmi to brutalnie, ale w rzeczywistości przypomina bardziej bohaterską śmierć Lemmingów lub Wormsów.

Multiplayer w Etherlords 2

Na CD/DVD w Bonusach znajdziesz mnóstwo seriali do multiplayera, wybierz sobie, których chcesz. Tylko nie ten pierwszy z góry/dół, bo pewnie parę innych osób też na to już wpadło. :) Czyli – jeśli gra nie przyjmuje seriala – wpisz inny aż do skutku.

Falszywy alarm!

Jeśli zeskanujesz nierozpakowane bonusy ArcaVirem ze sprawdzaniem heurystycznym, może on pokazać, że w pliku AdventureZone.exe jest wirus Trojan.Izobot.Bq.To falszywy alarm, żadnego wirusa tam nie ma, co potwierdzają inne skanery antywirusowe. Informacja o wirusie nie pojawia się, gdy sprawdzisz rozpakowany kącik. Jeśli jednak mimo wszystko się boisz – po prostu go nie instaluj.



Gierka składa się z **21 rozbudowanych leveli**. Scenerie są bardzo ładne (niezła grafika i efekty specjalne wsparte na silniku RakeX 2.0), znajdziemy się między innymi w kosmosie, dżungli, zamrażonym oceanie, planecie pełnej lawy. Gra nie jest łatwa, często trzeba przemykać niewielkim stateczkiem pomiędzy śmiertelnie groźnymi przeszkodami i jednocześnie odpowiadać na skomasywany atak wrogich jednostek. Większość obiektów można zniszczyć, również te, które wydają się stałe (jakieś instalacje i lądowiska). Oryginalnych przeciwników jest aż **200 rodzajów!** Jest też trochę brutalnych pomysłów, które jako żywo przypominały mi wątki z Wal-

Ekran jest przewijany, więc musimy cały czas przeć naprzód. Nie ma czasu na opracowywanie taktyki – trzeba lecieć i prażyć do wszystkiego, co się nawinie. Do dyspozycji mamy **57 rodzajów broni**. Statek można dodatkowo wyposażać w **19 najróżniejszych systemów bojowych** (pancerze, maskowanie, dodatkowe silniki). Każdą broń da się wielo-stopniowo ulepszać. Po przejściu misji dostajemy gotówkę, którą można rozdyktować w sklepie z zabawkami. Oprócz najróżniejszych dział plazmowych, laserów i innych vulcanów są też nietypowe gadżety. Może to być np. specjalny moduł, który rejestruje obraz wideo z walki i przesyła go bezpośrednio do... widzów sieci satelitarno-telewizyjnych, lol. Z tytu-

tu praw do relacji TV można zgarnąć dodatkowy szmal. Inny gadżet pozwala dodać do wskaźników informacje, ile procent zniszczeń jest wymagane do ukończenia misji.

Efekty dźwiękowe są bez zarzutu. W grze znajduje się w sumie jedna godzina oryginalnej, metalowej muzyki zespołu Machinae Supremacy.

Muszę wam powiedzieć, że z żalem rozstawałem się z Jets'n'Guns. Giera jest naprawdę niezła, a dwuwymiarowa grafika nadal ma swoje zalety i w niczym nie umniejsza przyjemności z zabawy. Po prostu lekko, miło i przyjemnie, chociaż z tym lekko to może nie do końca...

Blitzkrieg 2



DVD

- ▶ GATUNEK: RTS
- ▶ WYMAGANIA: P3 1.0 GHZ, 320 MB RAM, GF3 LUB ODPOWIEDNIK, WIN 98/ME/00/XP

Doskonały RTS, betatest mieliście miesiąc temu. W skrócie: II wojna światowa, 3 misje (Amerykanie, Niemcy, Rosjanie), 300 MB na HDD. Sporo dobrej zabawy.



WARSZAWKA RACER 9.90 zł

CD MANIAK 4/2005

3 PEŁNE WERSJE

Realistyczna symulacja jazdy w 3D

3D LIVE SNOOKER PEŁNA WERSJA

SKY ACES PEŁNA WERSJA

2CD **INTERIA** **POLECA**

NOWOŚĆ

Pełne wersje:

- Warszawka Racer
- 3D live Snooker
- Sky Aces
- Oraz 1CD gratis!

www.MAXGAME.info

www.PLAY.PL



STAR DEFENDER 2 4 PEŁNE WERSJE GIER

4 pełne wersje:

- STAR DEFENDER 2
- MEGA RETRO HIT
- AUTOSTRADA RACE
- AIR RUSH
- JINNI ZEALA PINBALL

1CD

STAR DEFENDER 2 HIT!

GAMER 8-9/2005

4 PEŁNE GRY 4.90 zł

AUTOSTRADA RACE

AIR RUSH

JINNI ZEALA PINBALL

10xMP3

4.90 zł

Płyta AUDIO
ClubbingCD 3/2005

TOP SECRET - HYPERAVERS 5.00 zł

CLUBBING CD 3/2005

THE BEST 2003-2005

TOP SECRET

HYPERAVERS

NOWA PŁYTA HYPERAVERS JUŻ JEST!!!

THE BEST 2003-2005

TOP SECRET

HYPERAVERS

Ponad 80 minut muzyki

TOP SECRET

13 utworów TRANCE HOUSE

CD MANIAK 4/2005

100 TYTUŁÓW NA STANIE!



GAMER 8-9/2005

PC · PS2 · AKCESORIA · FILMY DVD · KSIĄŻKI · PROGRAMY KOMPUTEROWE

HURTOWNIA = NISKIE CENY



PlayHouse 19 zł

50

POLECA

INTERIA

Projektant 3D 19 zł

PROJEKTANT WNETRZ 3D 2.0 PL

19

POLECA

INTERIA

BATTLEFIELD 2 PL 118 zł

DUNGEON SIEGE 2 PL 109 zł

SIMS 2 67 zł

BLACK & WHITE 2 129 zł

QUAKE 4 84 zł

WORMS 4 PL 84 zł

Twierdza 2 PL 83 zł

FIFA 2006 124 zł

WARLORDS BATTLECRY 3 PL 54 zł

Witamy jeszcze raz w świecie Etherii. Nadchodzi kontynuacja jednej z najlepszych gier RTS z elementami RPG poprzednich lat. Warlords Battlecry III przenosi gracza na ciagle zmieniający się kontynent, znany jako Keshan, gdzie sojusznicy stają się wrogami, a nowa nieznaną rasę stwarza śmiertelne zagrożenie dla wszystkich. Przeznaczenie gracza zależy tylko od niego samego.

www.WB3.play.pl

Złota edycja zawiera dodatkowo: SPARTAN (PL) + TROJA (PL)

WARLORDS BATTLECRY III 4CD

POLECA

INTERIA

CEEBOBOT PL

Ceebot 4.0 PL to aplikacja, która przy okazji rozrywki, uczy programowania w C++ oraz JAVA. Program jest dziełem studia Epsilote, które stworzyło wycieczną pozycję Colobot.

www.CEEBOT.play.pl

CRC 2005 54 zł

Cross Racing Championships. Gracz będzie mógł współzawodniczyć w 65 wyścigach w sześciu odmiennych lokacjach, od lodowatych gorzyskich regionów, bujnej okolicy do spieczonych pustynnych obszarów.

www.CRC.play.pl

KULT PL 54 zł

Kult: Heretic Kingdoms PL to połączenie rozrywki hack'n'slash oraz wciągającej fabuły. Grafika 3D z otoczeniem izometrycznym.

www.KULT.play.pl

POLECA

INTERIA

Zamówienia składać:

1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. (22) 313 28 10; 11, 832 54 30; 31
4. FAX (22) 833 39 61
5. SKLEP PLAY.PL W-wa 01-652 Potocka 14paw.3
- PRZEDAŻ HURTOWA: (22) 313 28 06



Doręczenie pocztą - 10 zł za przesyłkę
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedziel)
Płatność przy odbiorze przesyłki

Ceny zawierają podatek vat
Pytania dotyczące towaru przy zamówieniu i
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 30.09.2005.

www.PLAY.PL

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

Redakcja informuje, że:

• DYSK SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i

MKS_Vir z bazą danych z dn. 15.09.2005.

• Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane – instalują się z www.meniu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Masz problemy z menu CD/DVD?

Jeśli masz problemy z naszą wybieralką (jakieś komunikaty o błędach?) – kliknij Enter, powinno pomóc. A jak nie? Na CD/DVD znajdziesz też coś, co nazywa się Menu Awaryjne. Nie wygląda pięknie, ale pozwala uruchomić programy zawarte na płytach. A my już pracujemy nad nową, lepszą jej wersją...

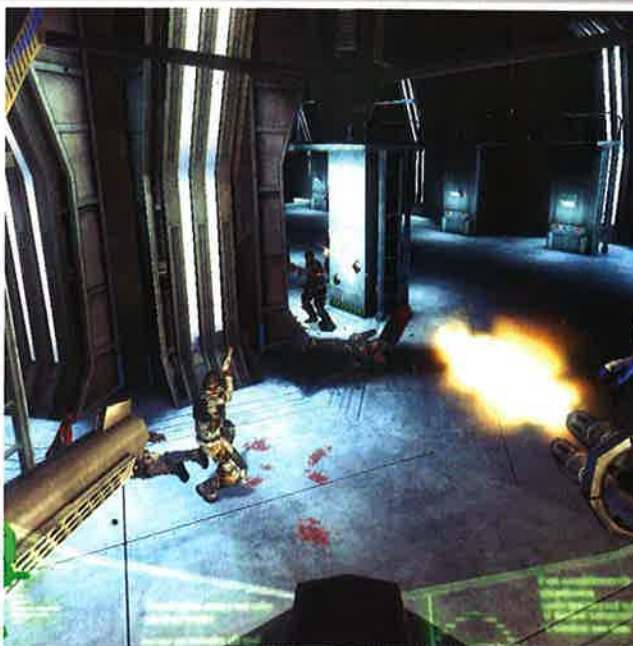
Bet on Soldier

DVD

■ GATUNEK: FPS

■ WYMAGANIA: P4 2.0 GHZ, 512 MB RAM, WIN 00/XP KARTA GRAFIKI KLASY GF4TI (OBSŁUGA SHADERÓW, 128 MB)

Nietypowy FPS, którym walczysz na arenach z innymi najemnikami – i nie tylko grasz, bo możesz też obstawiać zakłady. Trudno to opisać, ale gra się świetnie. O ile ma się odpowiednio wypasiony sprzęt, bo to, co widzicie u góry, traktujcie jako sensowne – ale minimum. 900 MB na HDD. Instrukcja w katalogu z demem po zainstalowaniu. 2 misje. Jak masz 512 MB, zrestartuj komputer i wyłącz wszystkie niepotrzebne programy, bo inaczej strasznie długo będą ci się ładować misje (gra będzie korzystała z pamięci virtualnej...). Do tej gry warto mieć 1 GB pamięćki. Ta joj...



FIFA 06

DVD CD

■ GATUNEK: SPORTOWA

■ WYMAGANIA: PROCESOR 1.3 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB, WIN XP/00

Recenzję gry znajdziecie na 80 stronie. Manchester United vs. AC Milan. Demo jest (także!) po polsku (niestety tylko napisy, komentatorzy nawijają po angielsku). 260 MB na HDD.

Thx dla EA Polska za udostępnienie dema do publikacji.



Problemy z dźwiękiem Sudeki?

Przyspiesza, szarpie, jest nienaturalnie wysoki! Zainstaluj specjalny nieoficjalny patch, który znajdziesz albo w Patchach na DVD, albo w Bonusach na CD!

Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytę

1. Sprawdź ją w innym komputerze

Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwoniłś – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.
b) Wyzywanie się na odbierający telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

Age of Empires III



DVD

■ GATUNEK: STRATEGIA

■ WYMAGANIA: WIN XP, 1.4 GHZ, 256 MB RAM, 64 MB VRAM

Shansa, by samodzielnie przekonać się, jak bardzo mylił się Eld w temacie wersji beta w tekście na str. 44. W demie znajdziecie dwie misje z kampanii single player oraz 2 mapy skirmishowe z możliwością gry Hiszpanami lub Anglikami.



TOTAL OVERDOSE™

Gangsta w sosie Chili Con Carne!



Narkotyki, tequila, sombreros. Ponad 50 misji do wykonania!

Rozbudowany system ruchów w czasie walki. Dziesiątki combo!

Ponad 20 broni i 30 pojazdów do dyspozycji!

W SPRZEDAŻY
OD 27 PAŹDZIERNIKA!

99⁹⁰
ZŁOTYCH

PL
WERSJA KINOWA

www.totaloverdose.com

eidos

DEADLINE GAMES

PlayStation 2

gram.pl

z coprojekt

PROJEKTOWANA PRZEZ DEADLINE GAMES
JEDYNĄ I JEDYNĄ W POLSCE
Z COPROJEKT

3CD



Prawa do programu i dokumentacji „2005 SCI Games Ltd. Total Overdose” 2005 SCI Games Ltd. Total Overdose, logo Total Overdose, SCI oraz logo SCI są znakami handlowymi SCI Games Ltd. Gra stworzona przez Deadline Games A/S. Deadline Games i logo © Deadline Games są znakami handlowymi © Deadline Games A/S. PlayStation są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. „Eidos” oraz logo Eidos są znakami handlowymi Eidos Plc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

AGE OF ANGELS
BUGGY - MAKE, RIDE, WIN!
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
GRAND RAID OFFROAD

SAM & MAX
SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS
PARADISE CITY

11/2005



The Buggy - Make, Ride, Win!

Węgierskie A.S.K. Homework ujawniło pierwsze informacje i co ważniejsze dla nas - wzrokowców - zaprezentowało pierwsze screenshoty ze swego pierwszego nie-pinballa - The Buggy - Make, Ride, Win! Ten, jak sugeruje tak tytuł, jak i co ważniejsze dla nas - wzrokowców, screenshoty to symulator lekkiego pojazdu terenowego zwanego, zgadliście, buggy. Atutami wersji wirtualnej - bo wiadomo, że najlepiej na żywo - jest możliwość samodzielnego zbudowania swego autka oraz - ważne dla rasowych symulantów - czteropunktowa fizyka jazdy! Budować, Jeździć, Zwycięzać w The Buggy zaczęni już wkrótce.

www.askhomework.hu/buggy.html

Sims 2: Open for Business

Archeologia w przyszłości nazwie przełom XX i XXI wieku „epoką simsów”. To za sprawą całej warstwy plastikowych krążków opatrzonych logo The Sims i kolejnymi, idącymi w dziesiątki numerami porządkowymi, na jakie natrafiać będą archeolodzy w trakcie wykopalisk w każdej części naszej mimo wszystko pięknej planety... A poważnie: Electronic Arts planuje - żadna niespodzianka - kolejne oficjalne rozszerzenie The Sims 2. Niestety, na tę chwilę nieznane są nam żadne szczegóły prócz tytułu - Open for Business i planowanej daty premiery - wiosna 2006.

<http://thesims.ea.com>

SHORTY

Nowy RTS z Petroglyph!

Odrabiająca ostatnio straty Sega ujawniła istnienie umowy, za sprawą której już w 2006 przyjdzie nam poznać kolejne dzieło Petroglyph Software - studia założonego przez uciekinierów z Westwood Studios - twórców m.in. Dune 2, Command & Conquer i - w chwili obecnej - Star Wars: Empire at War. Niestety, o dziele tym wiemy jedynie tyle, że będzie - jak łatwo się domyślić - strategią w czasie rzeczywistym s.f. Do sprawy obiecujemy powrócić.

www.sega.com



Grand Raid Offroad

Asobo Studio zaprezentowało pierwsze screenshoty z rajdówki Grand Raid Offroad. Zatem, w myśl twierdzenia, że jeden obraz wart jest tysiąca słów - przed wami... dokładnie tysiąc słów.

www.asobostudio.com

EA w Genewie

Potwierdzają się nasze wcześniejsze doniesienia o utworzeniu nowego centrum europejskiego Electronic Arts i związanej z tym przeprowadzki 85 osób personelu Chertsey w Anglii do Genewy w Szwajcarii. Powodem zamieszkania jest chęć, by EA Europe, uznawane dotąd za EA UK, rzeczywiście znajdowało się w samym geograficznym centrum Europy, na terytorium tak neutralnym, jak to tylko możliwe. Naturalnie brytyjskie centrum Chertsey, zatrudniające ok. 750 osób, kontynuować ma pracę.

www.ea.com

Windows równoznaczny z Xbox 360!

Bez wątpienia wieść miesiąca, a być może także roku! Microsoft, ustami Kelly Stanmore, ujawnił strategię wyniesienia Windows XP i Visty do rangi platformy do gier równoznacznej Xbox 360 i pozostałym konsolom! Ma to zapobiec dalszemu kurczeniu się rynku gier na PC, który, jak ujawniono, co rok traci ok. 10% wartości. Dlatego też w przeciągu najbliższych 18 miesięcy Microsoft podejmie starania w celu zachęcenia developerów do podjęcia prac nad grami na PC, a także

Dreamfall wiosną 2006

Norweski Funcom potwierdził przypuszczenia fanów. Najdłuższej Podróży, dotychczas opóźnienia premiery jej sequeła - Dreamfall: The Longest Journey. Nowa data premiery rozpoczęcia Sennej Najdłuższej Podróży - wiosna 2006.

www.dreamfall.com



Age of Angels

Rosyjskie Boolat stara się przekonać nas, że aniołowie, jeśli tylko są, nie kryją się wcale w metalowych (hm...) bunkrach, lecz są po to, by żyć i walczyć w imieniu swych Bogów. Swoją wiedzę na ten temat Rosjanie czerpią ze swej Age of Angels - action role-playing, w której gracze wcielają się w Metathrona, Pierwszego - tak jest - Anioła i posłańca Bogów. Wcielmy się weń (oczywiście na tyle, na ile uzasadnione jest mówienie o ciele w przypadku tradycyjnie bezcielesnych aniołów), by

wesprzeć go w zadaniu zdobycia kolejnego ze światów. Problemem są naturalnie również jak oni nadnaturalni przeciwnicy - diabły i żywiołaki, gotowe po wielokroć złożyć swe nie-życie w bezwzględnej walce o każdy z 9 poziomów każdego z trzech pod-swiatów (Boska Komedio!). Boolat obiecuje przy tym nie tylko epicki rozmach fabuły, ale także nieliniowość poziomów i uwagę, aż cztery różne zakończenia!

www.boolat.com



Sam & Max żyją!

I kłękli, i złorzeczyli, i rwali włosy z głowy, złowrogie LucasArts był jednak nieublagany. I kiedy zdawało się już, że nic nie jest w stanie ocalić naszej ulubionej pary Sama i Maksa od zguby - zdarzył się cud! Twórcami postaci - Steve Purcell - odzyskał pełnię praw do nich i idąc za ciosem, sprzymierzył się z twórcami Bone - Telltale Games (spadochroniarzami z LucasArts!) w celu stworzenia prawdziwego sequeła kultowej już Sam & Max: Hit the Road! Niestety w chwili oddawania pisma do druku wiedzieliśmy o nim tylko tyle, że NIE będzie mieć nic wspólnego z zaniechaną przez LucasArts Freelance Police. Więcej o nowej grze z Samem & Maksem - miejmy nadzieję już w następnym numerze CDA.

www.samandmax.net



Paradise City

Sirius Games, dawniej Media Mobsters, ujawniło plany stworzenia sequeła Ganglandu. Ten, zatytułowany Paradise City, pozwoli chętnym wcielić się w Lucę Valerio - ambitnego „biznesmena” dostrzegającego możliwości drzemące w przestępczym światku tytułowego Rajskiego Miasta...

www.mediamobsters.com

PRZYGOTUJ SIĘ NA OSTATECZNE
STARCIE DOBRA ZE ZŁEM!

DUNGEON SIEGE III

JUŻ W SPRZEDAŻY!

KONTYNUACJA JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER ACTION-RPG WSZECZ CZASÓW!



Przeżył szale zwycięstwa podczas walki dzięki nowemu systemowi mocy, unikalnych dla każdej klasy postaci.



Skompletuj drużynę do 6 postaci, które najefektywniej poradzą sobie z przeciwnościami losu.



Przeżyj wiele godzin fascynującej przygody w trybie dla jednego gracza lub staw czoła przeciwnikom z całego świata w grze przez Internet.



■ ASHERON'S CALL 2
■ CIVILIZATION IV
■ GOOD, THE BAD AND THE UGLY, THE
■ JAWS UNLEASHED

■ MYST V
■ REGIMENT, THE
■ SUFFERING
■ WORLD WAR I

11/2005

Suffering The Movie

Wygląda na to, że już wkrótce Torque – bohater dylogii The Suffering, wyglądać będzie nie tylko z ekranów monitorów i telewizorów, ale także tych największych – kinowych. To za sprawą praw do adaptacji tej postaci i jej historii dla celów filmu, jakie nabyło MTV Films od jej twórców – duetu Surreal Software-Midway. Niestety, prócz wieści, że filmowe Cierpienie znajduje się w fazie preprodukcji, nie ujawniono żadnych bliższych szczegółów na jego temat.



www.surreal.com



World War I

Kolejny z rosyjskich debiutantów – studio Dark Fox – zdaje się chcieć przekonać graczy, że o ile świat może mieć dosyć strategii w czasie rzeczywistym osadzonych w realach drugiej wojny światowej, wciąż jest miejsce na RTS-a w czasach... pierwszej wojny światowej! Ten, zatytułowany po prostu World War I, pozwoli chętnym spełniać funkcję głównodowodzącego każdego z trzech wielkich uczestników tego konfliktu – Niemiec, wraz z jednostkami Austro-Węgier, Rosji (do 1917) i sygnatariuszy entente kordiale, a więc sił Anglii i Francji. World War I tworzona jest przy użyciu technologii, która umożliwiła zaistnienie serii Blitzkrieg (recenzja Blitzkrieg II w numerze) i tak jak ona wymagać będzie nie tylko zmysłu taktycznego, ale i znajomości historycznych uwarunkowań Wielkiej Wojny. Jak pierwsze czołgi sprawować się będą w pierwszym projekcie Dark Fox, przekonamy się jeszcze w tym roku.

<http://int.games.1c.ru/ww1/>

Asheron's Call 2 – R.I.P.

Sukces World of Warcraft, jakim cieszyć się może Blizzard i Vivendi Universal Games, to dla konkurencji powód nie tylko zawiści, ale często prawdziwej rozpacz. To zaś dlatego, że nie ogranicza się on do spadku sprzedaży tytułów konkurencyjnych, ale staje się dla nich przysłowiowym ostatnim gwoździem do trumny. Tak właśnie stało się z Asheron's Call 2 – Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, która opuszczona przez swego możnego protektora – Microsoft – powróciła do domu – Turbine Games.

mes – tylko po to, by dowiedzieć się, że pisana jest jej śmierć w samotności i zapomnieniu. Jednocześnie z dniem 30 grudnia przestanie istnieć team odpowiadający za obsługę i rozbudowę AC2. Jego członkowie znaleźć mają zatrudnienie w zespołach wdrażających projekty The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar oraz Dungeons & Dragons Online: Stormreach.

<http://ac2.turbine.com>



SHORTY

zajmie się tworzeniem wspólnej platformy sprzętowej – np. urządzeń peryferyjnych kompatybilnych zarówno z Xbox 360, jak i Windows. Informację tę potwierdza doniesienia, jakoby kontroler konsoli Xbox 360, po zainstalowaniu odpowiednich sterowników, dawał się wykorzystać także w grach na Windows! Czyżby nastał świt nowej ery świetności PC?

www.microsoft.com

Red 5 Studios

Sukces World of Warcraft (ponad 4 miliony graczy na całym świecie) był najwyraźniej niesatysfakcjonujący dla części jego ojców, która opuściła Blizzarda i założyła nowe Red 5 Studios. To zaś, wbrew sugestii zawartej w nazwie, nie zajmie się niczym związanym z Gwiezdными Wojnami, lecz kolejną, ponoć bardziej satysfakcjonującą Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. O tej ostatniej, naturalnie, nie wiadomo zupełnie nic.

www.red5studios.com



Cyan Worlds – R.I.P.

Złe wieści dla miłośników łamigłówek Myst. Złe dlatego, że wszystkie znaki na niebie i ziemi zdają się świadczyć, że ich część piąta, zamiast jako V być znakiem zwycięstwa, stanie się symbolem końca Cyan Worlds...

www.cyanworlds.com

The Regiment w 2006

Duet Kujū-Konami potwierdził oficjalnie pogłoski o konieczności przesunięcia premiery The Regiment – first-person shootera z oddziałem SAS w roli głównej. Nowa data spodziewanego wejścia Regimentu do akcji – luty 2006.

www.konami-regiment.com



Jaws Unleashed w 2006

Majesco potwierdziło pogłoski, jakoby premiera Jaws Unleashed – ekranizacji słynnych „Szczęk”, miała odbyć się dopiero w pierwszych miesiącach 2006. Powodem opóźnienia jest bardzo zła sytuacja finansowa wydawcy, którego straty w ostatnim kwartale wyniosły ok. 37,5 miliona dolarów. Wieść ta to niestety tylko kolejna z całej serii utrzymywanych w podobnym nastroju doniesień o pogarszającym się stanie Majesco, które już w czerwcu tego roku zmuszone było wystosować oficjalne ostrzeżenie do swych udziałowców. W tym też czasie wypowiedzenie wręczył sobie jego „główny dyrektor wykonawczy”. Niewielką pociechą dla tych wszystkich, którzy z jakichś względów są zainteresowani Jaws Unleashed, jest zapewnienie Majesco, że jest w stanie zgromadzić fundusze niezbędne do jej wydania. Czy tak rzeczywiście jest – przekonamy się już wkrótce.

www.jawsthegame.com



Civilization IV w październiku!

Duet Firaxis-Take Two potwierdził pogłoski, jakoby prace nad kolejną, czwartą już inkarnacją strategicznej pramiatki Civilization miały się ku końcowi, a jej premiera miała się odbyć wcześniej niż pierwotnie zakładano – już w październiku!

www.2kgames.com/civ4/

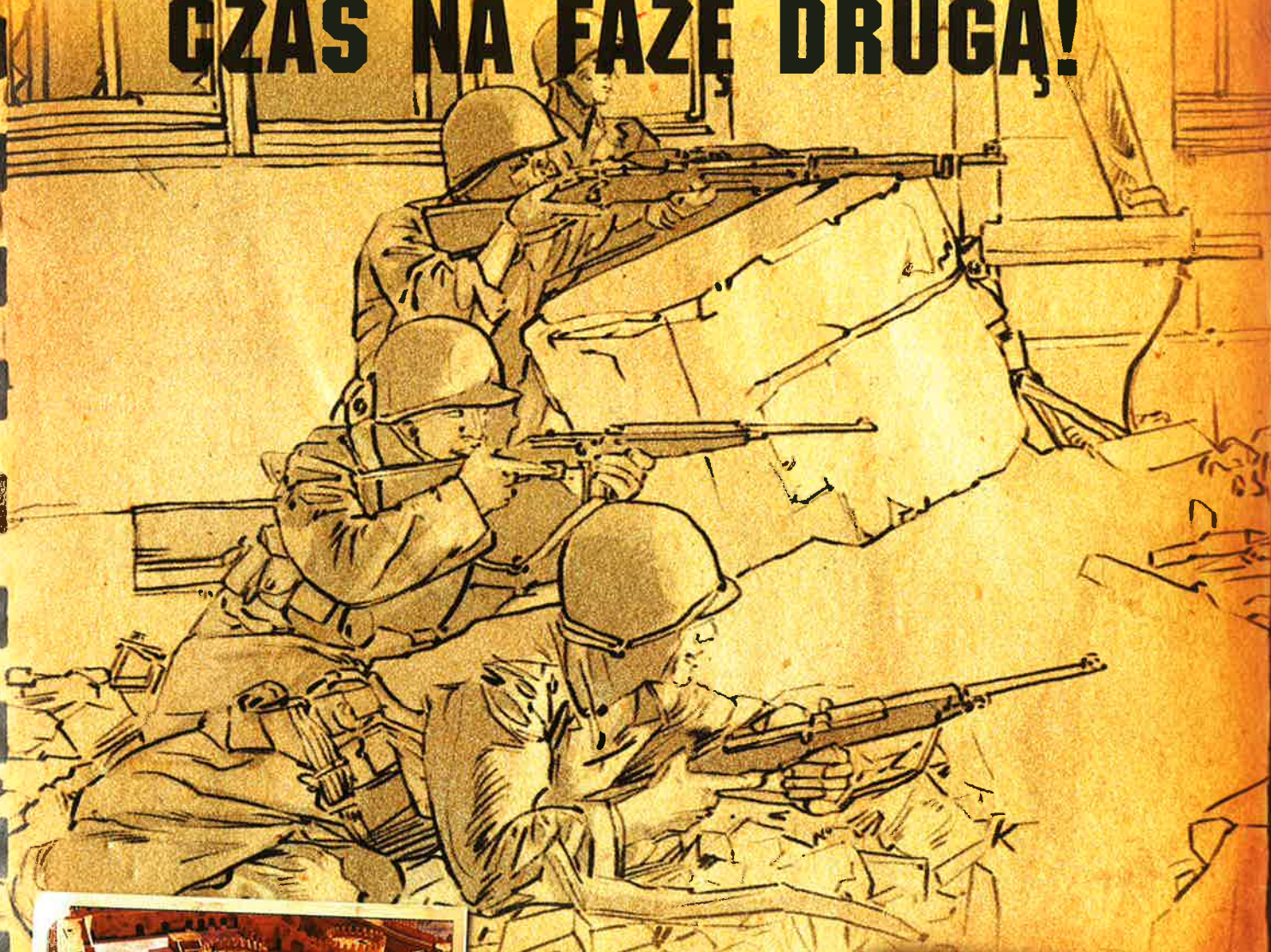
Interaktywny A Man with No Name!

Miłośnicy interaktywnych spaghetti westernów nie mają ostatnio, jak się zdaje, powodów do narzekania. Wprawdzie ostatnią liczącą się grą osadzoną w „realiach” Dzikiego Zachodu wciąż pozostaje nieszczęsna Dead Man's Hand, ale za to już w najbliższych miesiącach przyjdzie im poznać bardzo obiecujące Desperados II: Cooper's Revenge, Lawmaker czy rodzimą Call of Juarez. A i to, jak się okazuje, nie wszystko, gdyż – jak informuje Blondie! Bits Studio, w jego posiadaniu znalazła się licencja trylogii Sergio Leone o A Man with No Name – Człowieku bez imienia, o którym, nawiasem mówiąc, wiemy, że miał nie tylko imię – Clint, ale i nazwisko – Eastwood. Tym z was, którym mimo wszystko niewiele to mówi podpo-

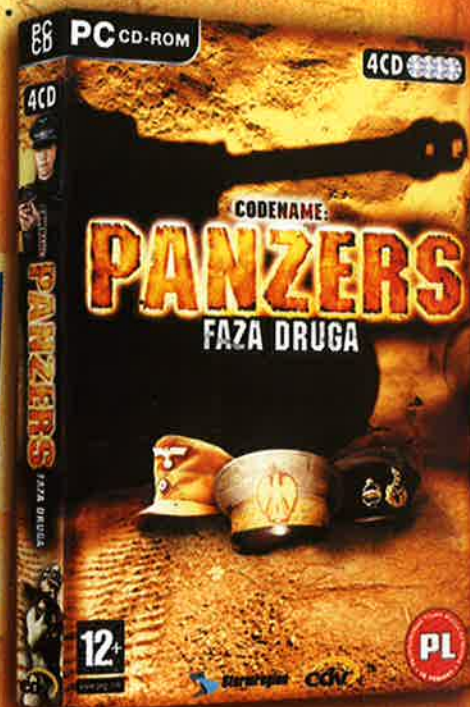
wiem, że chodzi o filmy „Per un pugno di dollari”, „Per qualche dollaro in più” oraz „Il Buono, il brutto, il cattivo”, czyli „Za garść dolarów”, „Za kilka dolarów więcej” i „Dobry, zły i brzydki”. Jako pierwsza, zgodnie z twierdzeniem, że ostatni będą pierwszymi, do realizacji trafi ta ostatnia – prequel dwóch pozostałych: „Dobry, zły i brzydki”. Co przy tym ciekawe gra ta – action-adventure w perspektywie trzeciej osoby, pozwoli graczom przeżyć, tu uwaga, nową historię w klimacie trylogii! I choć wciąż niepotwierdzony zostaje udział Clint Eastwooda, to pewna jest nieśmiertelna muzyka Ennio Morricone!

Więcej o The Good, The Bad, and The Ugly – wkrótce.

WOJNA SIĘ NIE SKOŃCZYŁA. CZAS NA FAZĘ DRUGĄ!



JUŻ W SPRZEDAŻY!



WWW.PANZERS.COM



CDV Software Entertainment AG. Wszystkie prawa zastrzeżone. „CDV”, logo CDV oraz Codename: Panzers Phase Two są zastrzeżonymi znakami handlowymi CDV Software Entertainment AG i Stormregion. Wszystkie pozostałe znaki handlowe są własnością ich prawnych właścicieli.

AFRICAN ALLIANCE
AUTO ASSAULT
DARKSTAR ONE
FIFA MANAGER 06

RF ONLINE
SAVAGE 2: A TORTURED SOUL
STAR HERITAGE 1: THE BLACK
WALL THE

11/2005

African Alliance – R.I.P.

Rosyjski duet MiST land South-Game Factory Interactive potwierdził pogłoski dotyczące rzekomego zaniechania prac nad African Alliance – strategii w stylu Jagged Alliance. Powodem decyzji jest chęć skoncentrowania się nad „oficjalnymi” Sojuszami – zręcznościowym Jagged Alliance 3D oraz strategicznym Jagged Alliance 3. Premiery tych ostatnich – w 2006.



www.mistgames.ru/eng/main.shtml

Total Club Manager = FIFA Manager 06

Electronic Arts rozbudowuje swe sportowe portfolio o kolejny tytuł – menedżera piłkarskiego FIFA Manager 06. Ten, jak się okazuje, jest nowym tylko z nazwy – to kolejna część Total Club Managera! Atutami FIFA Manager 06 jest poprawiony interfejs, ponad 2 tys. klubów i 20 tys. zawodników ze wszystkich liczących się lig na świecie, a także – co ważne dla kibiców – w pełni trójwymiarowy podgląd meczów. Premiera FIFA Manager 06 – już w październiku!

<http://ffamanager.easports.co.uk>

QN'IK | ZE ŚWIATA KONSOL

Rewolucja z Nintendo

Od dłuższego czasu firma zapowiadała, że w nowej konsoli Nintendo Revolution pojawi się oryginalny, rewolucjonizujący sterowanie grami kontroler. Ostatnio wyszło na jaw, że będzie to... no, pilot do telewizora. A przynajmniej tak on wygląda – sterowanie grami na konsoli będzie odbywało się za pomocą ruchów dłoni. Tajemnicą jest dla mnie, gdzie w tym rozwiązaniu rewolucyjność (widziałem podobne efekty np. na Pegasusie z dołączonym pistoletem) i – przede wszystkim – wygoda użytkownika. Nie wiem jak ręce speców z Nintendo, ale moje męczą się po kilku minutach wymachiwania nimi w powietrzu...

Na przyszłość polecam dalsze rozwijanie ewolucji. Kolejnym kontrolerem powinien być pokrętko – takie jak przy pralce. Sukces gwarantowany!



Star Heritage 1: The Black Cobra

Rosyjskie – znów! – Step Creative Group ujawniło plany stworzenia, a ściślej – przetworzenia przygodówki tekstowej z ZX Spectrum, znanej jako Star Heritage 1. Nowa Star Heritage 1 – The Black Cobra – wspólną ze swym pierwowzorem ma mieć jedynie scenarię tajemniczej planety. Wszystko inne – o czym świadczą zaprezentowane screenshotty – ma być zupełnie współczesne. Więcej o Star Heritage 1: The Black Cobra – wkrótce.



www.stepgames.com/projects.php?id=1

The Wall

Rosyjskie – zaskoczeni? – Play Ten Interactive ujawniło pierwsze informacje dotyczące swego debiutanckiego projektu – The Wall. Ten wbrew pozorom nie ma nic wspólnego z legendarnym albumem Pink Floyd – to first-person shooter o nadzwyczaj intrygującej fabule. Rozpoczyna się ona... snem młodego lekarza, w którym widzi on morderstwa naukowców, księży, dziennikarzy. Wkrótce potem staje się on celem ataku policyjnej – okazuje się, że mordercą ze snów jest on sam...

www.playten.com



SHORTY



RF Online

Ledwie zdążyliśmy poinformować o kolejnej próbie zdobycia rynku gier Massively Multiplayer Online, jaką zdecydowało się podjąć Codemasters po porażce swej Dragon Empires, gdy okazało się, że... wiadomo już, jak akcja ta ma wyglądać! Mówiąc najprościej, Codemasters zamierza wydać pozycję już sprawdzoną w boju, tj. istniejącą już na Dalekim Wschodzie RF (Rising Force) Online, która w samej tylko Korei zdobyła sobie ponad milion graczy! Premiera RF Online – w lutym 2006.

www.codemasters.co.uk

Darkstar One

Niemiecki Ascaron Entertainment, twórca popularnych action role-playing Sacred i Sacred Underworld, uchylił rąbką tajemnicy skrywającej dotąd ściśle jego kolejny projekt. Tym okazuje się Darkstar One – gra należąca do zapomnianego już dziś niemal całkowicie gatunku symulatorów walki



kosmicznej w stylu X-Wing i TIE Fighter! Niestety, na coś oprócz kilku screenshotów przyjdzie nam jeszcze poczekać...

www.ascaron.de

Auto Assault w 2006

NCSOFT, twórcy m.in. Lineage i Guild Wars, potwierdził pogłoski dotyczące rzekomego opóźnienia daty premiery Auto Assault – jednej z najniezwyklejszych i zarazem najbardziej obiecujących gier typu Massively Multiplayer Online. Decyzję przesunięcia jej wejścia na rynek z sezonu świątecznego 2005 na wiosnę 2006 NCSOFT tłumaczy koniecznością dogłębnego przetestowania zmian wprowadzonych wskutek sugestii testerów wersji beta gry.

www.autoassault.com



Savage 2: A Tortured Soul

Jak informuje S2 Games, już tylko miesiąc dzieli nas od premiery sequela jednej z najciekawszych hybryd ostatnich lat – Real-Time Strategy Shootera, który w historii gier komputerowych zapisał się jako Savage: Battle for Newerth. Sequel ten – Savage 2: A Tortured Soul – ponownie pozwoli graczom grać w strategię w czasie rzeczywistym w perspektywie pierwszej osoby – jako robotnik, wojownik różnych specjalności, dowódca. Zmiany dotyczyć jednak mają nie tylko oprawy, ale i treści – w tym uprawnien dowódcy i walki wręcz wojowników.

Więcej o Savage 2: A Tortured Soul – wkrótce.

<http://savage2.s2games.com>



Halo The Movie w lecie 2007

Jak informują źródła zbliżone do oficjalnych, filmowa adaptacja Halo – dzieła duetu Bungie-Microsoft i zarazem jednego z najlepszych first-person shooterów w historii tego gatunku – podjęta przez Universal-Fox, w kinach pojawi się latem 2007, w sam raz, by towarzyszyć premierze np. Halo 4...

www.bungie.net





- W ZESZŁYM SEZONIE
BYŁEŚ NAJLEPSZY
- W TYM OCZEKIWANIA
SĄ JESZCZE WIĘKSZE
- TO BĘDZIE TWOJE
NAJWIĘKSZE
WYZWANIE

ŻEBY ZOSTAĆ FANEM, TRZEBA MIEĆ SERCE ŻEBY ZOSTAĆ TRENEREM, TRZEBA MIEĆ TALENT

Najlepszy menedżer piłkarski na PC powraca!*

Football Manager 2006 to nie tylko zaktualizowane dane. To także szereg nowości, które przybliżają serię Sports Interactive do ideału.

Po pełną listę nowości zajrzyj na www.fm.gram.pl

*Na podstawie średniej ocen z pism o grach komputerowych

FOOTBALL MANAGER 2006

www.footballmanager.net
www.fm.gram.pl



www.sega.co.uk

© Sports Interactive Limited 2005. Wydane przez SEGA Europe Limited. Stworzone przez Sports Interactive Limited. SEGA oraz logo SEGA są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Football Manager, Sports Interactive oraz logo Sports Interactive są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Sports Interactive. Wszystkie pozostałe nazwy firm, marki i loga są własnością ich właścicieli.

ELD | WOJNA NA MAZURACH

EVENT CALL OF DUTY 2

Rozkaz był dość enigmatyczny: „szeregowiec eld wraz z szeregowym Qn”ikiem z kompanii CD-Action mają przetestować w warunkach bojowych Call Of Duty 2. Z koszar mają zabrać ze sobą wygodne buty oraz kurtkę przeciwdeszczową. Stawić się na lotnisku O. w mieście W.”!

W mocno pesymistycznym nastroju stawiliśmy się obaj na miejscu zbiórki. Rozkaz był tak enigmatyczny, że spodziewaliśmy się wszystkiego. Jak się okazało, największe atrakcje czekały nas już na początku wyprawy. Z lotniska Okęcie przetransportowano nas na Bemowo, gdzie czekały na nas... **Antonowy AN-2, czyli popularne Antki.** Do tej pory nie miałem nic przeciwko lataniu, ale tamtą podróż chyba wszyscy zapamiętają na dłużej. Ponad godzina ciągłych turbulencji sprawiła, że byłem szczęśliwy, iż ostatni posiłek spożyłem kilka godzin wcześniej. Mniej szczęścia miał siedzący z przodu Austriak, którego żołądek nie wytrzymał kołysania. Nic w sumie dziwnego, smród z silnika, upał i turbulencje i mnie doprowadziły do tego, że przez kolejne kilkadziesiąt godzin myślałem głównie o tym, jak będzie telepać w drodze powrotnej.

Tak czy inaczej w jednym kawałku wylądowaliśmy na lotnisku koło Gierłoż. Lądowisko to w czasie II wojny światowej było **polowym lotniskiem Wilczego Szańca**, jak nazywa się tajną kwaterę Hitlera. Tu na naszą międzynarodową ekipę czekali żołnierze w amerykańskich mundurach z thompsonami w rękach oraz Kasia z firmy LEM. Leciwe Willisie zawiozły nas natomiast na miejsce zakwaterowania.

Tym okazał się malowniczo położony dworek, który przypominał sztab aliantów z II wojny światowej. Worki z piaskiem i siatki maskujące udanie imitowały realia wojenne. Po krótkim odpoczynku międzynarodowa ekipa podzielona na dwa zespoły (Niemcy i Francuzi vs. reszta świata) udała się w kierunku Wilczego Szańca.

Na miejscu natknęliśmy się na niemieckich żołnierzy, którzy sprawnie przeprowadzili atak na konwój i wzięli nas do niewoli. Następnie zwiedziliśmy Wilczy Szaniec, a na koniec niespodzianka – w jednym z bunkrów **prezentacja Call Of Duty 2.** W sumie nie zobaczyliśmy nic nowego, czego by nie było na E3, usłyszeliśmy tylko kilka ciekawo-

stek, ale sam klimat prezentacji był wyborny. Resztę wieczoru spędziliśmy przy grillu.

Dzień drugi zaczął się od tego, na co czekaliśmy. Przez 2-3 godziny mogliśmy pograć w Call Of Duty 2. Tak na marginesie ciekawostka: niemal wszyscy do grania zasiedli przed PC, na konsoli urzędowała tylko jedna osoba. A jak sama gra? **Jeśli chodzi o single player na pewno równie dobrego tytułu jeszcze nie było.** Owszem, miejscami tu i ówdzie pojawiają się skrypty, czasem rozgrywka jest liniowa, ale generalnie to zupełnie nowa, fantastyczna jakość w dziejach wojennych FPS-ów. I nie chodzi tu tylko i wyłącznie o grywalność, ale również o oprawę audio-wizualną. Wprost nie mogę się doczekać, kiedy dostanę w łapki COD2.

Po pracy przyszedł czas na rozrywkę, czyli ponowne zwiedzanie bunkrów, posiłnienie się na powietrzu (swoją drogą, niektórzy obcokrajowcy mocno się krzywili przy jedzeniu naszego pocziwego bigosu) oraz pokaz broni w wykonaniu Hanka (konsultant przy COD2, facet spędził w wojsku amerykańskim ponad pół życia). Po powrocie do kwatery kolejna atrakcja, czyli strzelanie do tarczy oraz jazda po lesie amfibią. Ta akurat skończyła się złamaniem ręki z przemieszczeniem u jednego z niemieckich pismaków. Cóż, wojna pociąga za sobą ofiary w ludziach. A wieczorem znowu COD2. Tym razem

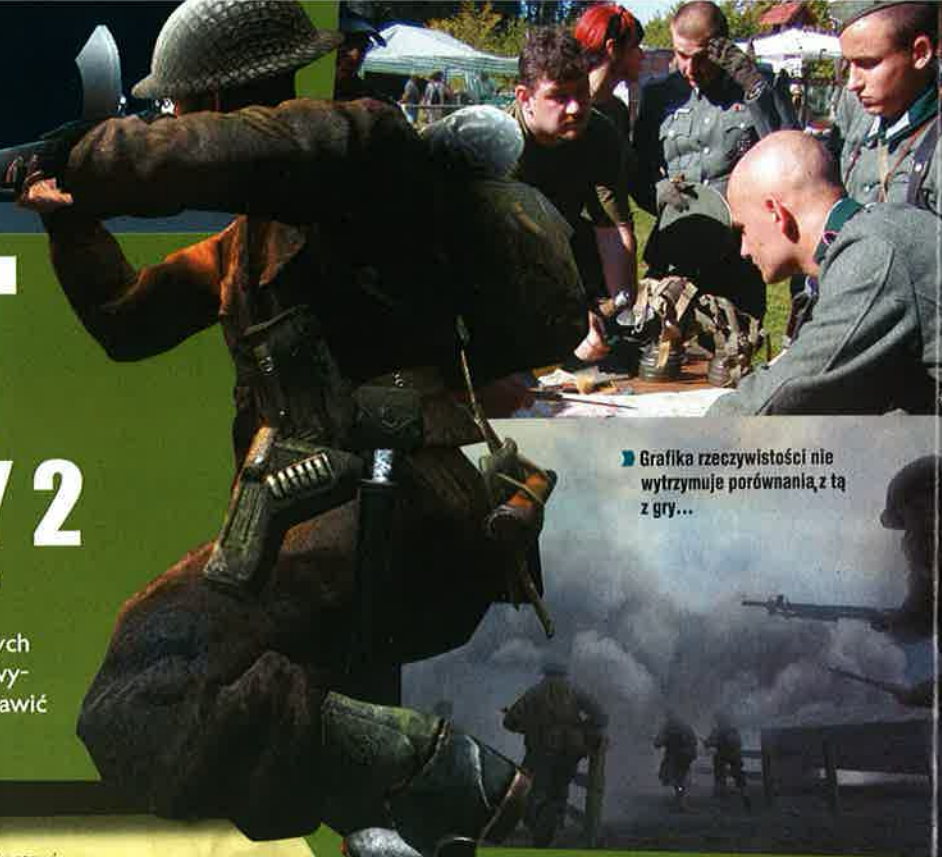
» Grafika rzeczywistości nie wytrzymuje porównania z tą z gry...

mieliśmy okazję sprawdzić na polu walki **rozgrywkę w multiplayerze.** I tu ciekawa obserwacja – po pół godzinie wszyscy zajęli się grą w single'u albo sączeniem różnorakich napojów. Nikomu, zdaje się, nie przypadł do gustu ten tryb, ale w sumie nic w tym dziwnego, bo powstał on z myślą o konsolach. Te – jak wiadomo – mają w tym względzie spore ograniczenia.

Nazajutrz rano czekała nas ostatnia przeprawa podczas opisywanej tu „wojny na mazurach”. Lot powrotny Antkiem do Warszawy. Przeczornie nie jadłem śniadania i zażyłem aviomarin, ale na szczęście tym razem tak nie trzęsło. I tak oto zakończył się pierwszy w Polsce event z prawdziwego zdarzenia. Ciekaw jestem, jak go przeżyli zagraniczni goście, jednak z mojego punktu widzenia – **LEM wraz z Activision naprawdę się postarali o niecodzienne atrakcje.** Rozmach tego wydarzenia i sama gra wywarły na mnie spore wrażenie. Oby więcej takich imprez w Polsce! (CDA)

» ...i pojazdy poruszają się mniej realistycznie!

» Szeregowy El Dzik.



grasz?



Inny FPS z Techlandu

Island of Living Dead – shooter z widokiem FPS w klimacie survival horroru i realiach niedalekiej przyszłości (śmiertelne epidemie i manipulacje genetyczne).

DANIEL „KULL” SODKIEWICZ (& QN`IK) | KONIE BĘDĄ CIERPIEĆ!

Jej nowy projekt to Call of Juarez – FPS z udziałem kowbojów i Indian. Fabuła niczym z czarno-białego westernu: Dziki Zachód i rzezimieszek o najpopularniejszym imieniu w XIX-wiecznej Ameryce Północnej – Billy, jest ścigany przez dzielnego szeryfa... No, prawie. W tym przypadku będzie to nie przedstawiciel władz świeckich, ale duchowny o imieniu Ray, w dodatku posługujący się Biblią (choć głównie w celu zdezorientowania przeciwników). Podczas rozgrywki będziemy się wcielać na przemian w obie te postacie. Poruszać się nimi będziemy po tych samych etapach – na początku uciekając Billym, później goniąc go Rayem. Co ciekawe, zmiany w lokacjach będą zachowywane – podczas gry wiele rzeczy możesz zniszczyć bądź spalić. Jeśli więc zaszalejesz jedną postacią, druga chorwać będzie po zgłiszczach.

W grze nie zabraknie też szybkich pojedynków z użyciem historycznych broni. Nie do końca jeszcze wiadomo, jak zostaną zrealizowane – jedna z wiodących koncepcji jest taka, że po szybkim wyjęciu broni za pomocą ruchu myszy, kursor będzie miał pewną bezwładność. Od gracza zależać będzie, czy naciśnie spust szybko,

CALL OF JUAREZ

Co pojawi się gra osadzona na Dzikim Zachodzie, trafia na łamy prestiżowych zakamarków CDA o nazwie „Kaszanka Zone”. Czy rodzimej firmie Techland uda się uniknąć takiego losu?

ryzykując, że przeciwnika tylko zrani, czy wyczeka i postara się trafić go w głowę. Autorzy na szczęście zapowiadają, że dobrze bawić się będą nie tylko ludzie obdarzeni nieprawdopodobnym refleksem.

Z typowo westernowych elementów nie mogło też oczywiście zabraknąć koni. Te, jak się dowiedzieliśmy na specjalnym pokazie dla prasy, prawdopodobnie będą cierpieć (co napelnia mą duszę smutkiem – Q), tzn. będą

już standard. Do tej pory jednak mało gdzie istniała możliwość spalania prawie wszystkich drewnianych elementów „zmieniania właściwości przedmiotów za pomocą płynów”, nieczęsto też można w grach wykorzystać wiatr do własnych celów. Przykładowo: za biegnącym koniem unoszą się tumany kurzu,

Koniec z niewidzialnymi ścianami - lokacje będą ogromne, a gracz będzie mógł swobodnie się poruszać.

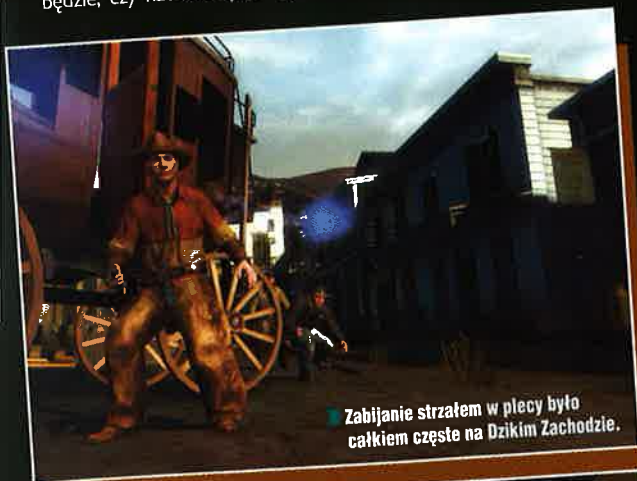
mogły zostać ranne i zginąć. (Możliwe jednak, że autorzy się nad nimi zlitują, przez co zwierzęta i postacie NPC, będą niezniszczalne.)

Ciekawie zapowiada się wygląd etapów. Przede wszystkim koniec z niewidzialnymi ścianami czy sztucznymi ograniczeniami – lokacje będą ogromne, a gracz będzie mógł swobodnie się w ich obrębie poruszać. Naturalnie po kilkunastu minutach szybkiej jazdy konno (notabene: zwierzęta się męczą, więc na ciągły cwał nie masz co liczyć) dojedzie do granicy, jednak będzie ona naturalna, np. w postaci pasma górskiego.

Z rzadziej występujących w FPS-ach (a już w szczególności tych o Dzikim Zachodzie) elementów warto wymienić niespotykany wcześniej model fizyki. Nie ma co oczywiście pisać o naturalnie spadających beczkach czy pięknie rozpryskujących się butelkach, to

które po jakimś czasie są rozwiewane, co nieco utrudnia pościg. Ba! Powiew wirtualnego powietrza będzie miał nawet wpływ na tor lotu strzał czerwonoskórych wojowników, z którymi przyjdzie nam walczyć.

Call of Juarez ma się stać innowacyjną produkcją również z innego powodu. Do gry zaimportowane będą efekty oparte na technologii Shader Model 3.0. W praktyce oznaczać to będzie niezwykłą efektywność wizualną, której póki co nie dane nam było zobaczyć, ale zważywszy na zachwyt nad grą przedstawiciela Nvidii, najnowsze karty tej firmy powinny być bardzo dobrze wykorzystane. A czy wszystkie te piękne zapowiedzi znajdują odzwierciedlenie w faktach, dowiemy się nie wcześniej niż w pierwszym kwartale 2006 roku. [CDA]



Zabijanie strzałem w plecy było całkiem częste na Dzikim Zachodzie.



No i kto tu jest najszybszy, ha?!

Wrześniowa Rewolucja **CDPROJEKT** nadeszła:

Dożywotnia gwarancja

Nie martwię się o moje ulubione gry na piec. Na każdą płytę mam dożywotnią gwarancję!

Wirtualne Pieniądze

Każda zarejestrowana gra od CD Projekt to dodatkowa kasa na nowe wypasione gry w sklepie GRAM.PL

gram.pl

Użytki

Przeszedłem gierkę - teraz mogę ją pełnić innym graczom, a za odzyskaną kasę kupić nową, topową gierkę.

Sklep GRAM.PL

Zajęte ceny, przekozackie oferty, full towaru. Zero ściemy przy dostawie.

Serwer FTP

Najlepszy eFTP w mieście! Szybki, w pełni darmowy, nielimitowany oraz pełny wyczesanego stażu.

Już od 23 września każda gra komputerowa CD Projekt objęta jest **dożywotnią gwarancją**, zawiera bonusowe **wirtualne Pieniądze** na zakup nowych gier w **sklepie gram.pl** oraz daje dostęp do nielimitowanego i darmowego **serwera FTP** - a gdy już ją przejdiesz na wszelkie sposoby możesz ją sprzedać w dziale **Używek**, bez dodatkowych kosztów.



18+

www.pegi.info



EGG
ROM

VIVENDI
UNIVERSAL
games

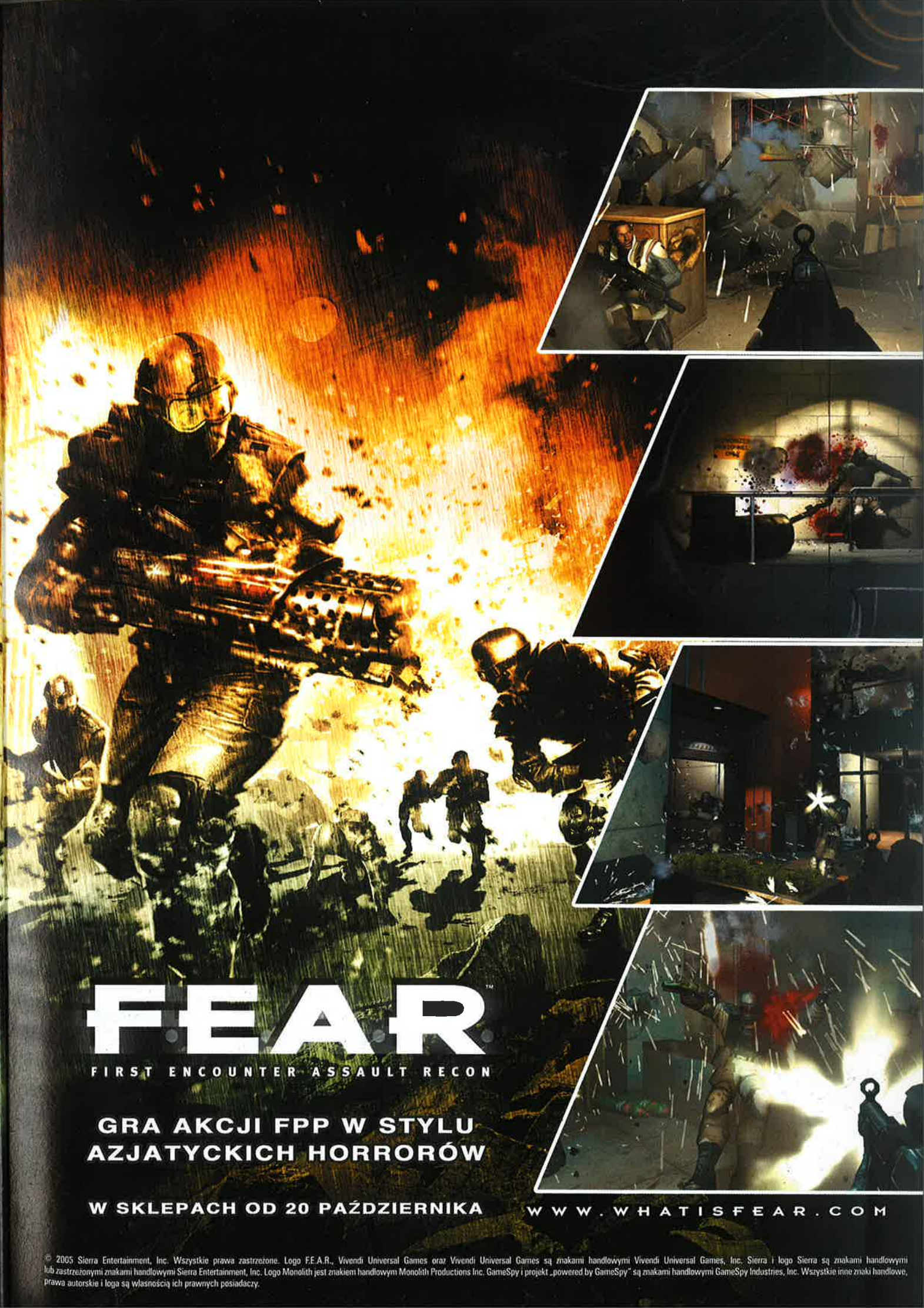
POWERED BY
gameSpy

SIERRA

MONOLITH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
KINOWA I DISTRIBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

gram.pl
CDPROJEKT



FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

**GRA AKCJI FPP W STYLU
AZJATYCKICH HORRORÓW**

W SKLEPACH OD 20 PAŹDZIERNIKA

WWW.WHATISFEAR.COM

© 2005 Sierra Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo FEAR, Vivendi Universal Games oraz Vivendi Universal Games są znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc. Sierra i logo Sierra są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. Logo Monolith jest znakiem handlowym Monolith Productions Inc. GameSpy i projekt „powered by GameSpy” są znakami handlowymi GameSpy Industries, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe, prawa autorskie i logo są własnością ich prawnych posiadaczy.

PRODUCENT: EALA/EA

WWW.EAGAMES.COM

DATA PREMIERY: LUTY 2005

GEM | WOJNA (!) O ŚRÓDZIEMIE!

THE LORD OF THE RINGS THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II

Dzięki niej przecież mogliśmy samodzielnie przekonać się, czy zwycięstwa w bitwach w Helmowym Jarze i na przedpolach Minas Tirith rzeczywiście musiały być okupione tak wielkimi stratami jak w książkach i filmach. Jednak jako gra Bitwa o Śródziemie była zaledwie poprawna i niewielu miłośników gatunku zainteresowało się nią dłużej niż przez chwilę.

EALA jednak nie dało za wygraną w wojnie o rząd dusz miłośników tego typu rozgrywek. Twórcy wzięli sobie do serca ich zastrzeżenia i punkt po punkcie wyeliminowali ich przyczyny. Efektem Battle for Middle-earth II, która, wierząc lub nie, jawi się jak marzenie spełnione nie tylko fanów Trylogii, ale także samych RTS-ów! Dzieje się tak z wielu różnych względów, jednak na pierwszy plan wybija się ten, że twórcy nie są już dłużej związani koniecznością odtwarzania losów Drużyny Pierścienia. Przy tworzeniu jedynki EA miało jedynie prawa do Trylogii wg Petera Jacksona i jedyne odstępstwa od filmowego wzorca mogły mieć miejsca wyłącznie na zasadzie „co by było, gdyby” – na wzór wizji Froda u zwierciadła Galadrieli. To już jednak przeszłość: **EA zdołało pozyskać prawa licencyjne do twórczości literackiej samego Tolkiena**, to zaś znaczy, że w końcu dane nam będzie poznać pełny obraz Wojny o Pierścień! Najlepszym przykładem przeniesienia nacisku z losów Drużyny na południu na... walki na północy, m.in. w Mrocznej Puszczynie Rivendell, a nawet w Shire, oraz wprowadzenie nowych uczestników – krasnoludów, elfów i goblinów!

Sześć stron konfliktu!

Niewielu chyba fanów filmowej trylogii zdaje sobie sprawę, że to, co znamy jako „Wojna o Pierścień”, w rzeczywistości jest tylko jej wycinkiem – historią z perspektywy Ludzi Zachodu. Tymczasem, nim oko

Saurona padło na Minas Tirith i nim doszło do bitwy na Polach Pellenoru, ogromna armia Mordoru ruszyła na północ. Tam też walczyły, i walczyć będą, starsze niż ludzie rasy – krasnoludowie i elfowie, a także trzecia nowa grupa nazwana przez EALA Corrupted Wild. Krasnoludowie to rasa doskonałych wojowników, budująca kamienne fortyfikacje i wykorzystująca podziemny system tuneli do szybkiego i bezpiecznego transportu jednostek we wskazany punkt na mapie. Elfowie z Lothlorien z kolei to siły nieliczne, lecz elitarne, maskujące swą obecność i dokonujące morderczych ataków z ukrycia. Corrupted Wild wreszcie to wspinające się po murach twierdz gobliny oraz

modyfikacjom – luki w ich strukturach zbrojnych wypełnione zostaną jednostkami nieobecnymi w filmach, ale zgodnymi z teorią wojskowości i zdrowym rozsądkiem.

Swobodne zarządzanie zasobami!

Nowa struktura armii to nie jedyna spora zmiana wprowadzona przez Battle for Middle-earth II. Inną jest możliwość **dowolnego planowania i realizacji podbojów** kolejnych dzielnic Śródziemia. Nie oznacza to naturalnie, że brak będzie w kampaniach single player (tych dwie – Dobra i Zła) wątku fabularnego. Jego istnienie jednak nie ma, jak to było w pierwszej Bitwie o Śródziemie, determinować dalszych poczynani stron

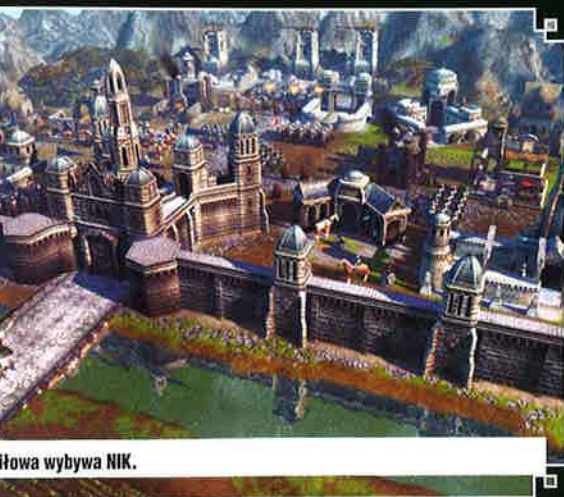
Jest nadzieja, że EALA stworzy grę na miarę jej książkowego pierwowzoru.

ich sojusznicy, jak gigantyczne pająki z Mrocznej Puszczynie, trole jaskiniowe, a nawet... smoki! **Naturalnie wciąż możliwa będzie gra siłami Mordoru i Isengardu z jednej, a Ludźmi Zachodu – połączonymi siłami Rohanu i Gondoru – z drugiej strony.** Ulegną one jednak sporym

konfliktu! Podobną swobodę znajdą gracze w części taktycznej, czyli faktycznej strategii w czasie rzeczywistym. Przede wszystkim możliwe stanie się samodzielne wskazanie miejsca, w którym powstanie centrum nowej bazy, a więc tworzenie fortec w dowolnym

Z pozdrowieniami od korsarzy z Ubry, elfie mięczaki!

Ubiegłoroczna Battle for Middle-earth, strategia w czasie rzeczywistym osadzona w świecie filmowego „Władcy Pierścieni”, była – spojrzmy prawdzie w oczy – pozycją godną uwagi głównie ze względu na jej ścisłe powiązanie z kultowym już trójdzielą Petera Jacksona.

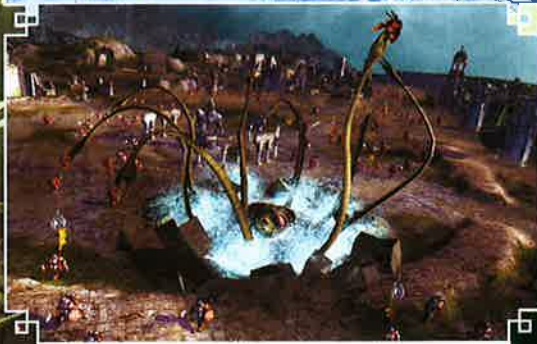


Z Mirmilowa wybywa NIK.

► Krasnoludzkie rzemiosło nad wszystkie prym wiedzy!



► Ktoś tu ma solidnie przechlapane...



punkcie mapy. Możliwe stało się także samodzielne planowanie umocnień – tak krasnoludowie, jak i Ludzie Zachodu będą w stanie obudować swe twierdze całym systemem fortyfikacji, włącznie ze stanowiskami łuczników, trebuszy czy... kotłów z wrzącym olejem. Co przy tym ciekawe, możliwe będzie łączenie murów z elementami naturalnymi, np. skalną ścianą.

Cała lista usprawnień!

Zmiany dotyczą także poszczególnych jednostek. W Bitwie o Śródziemie II udział weźmie aż 34 bohaterów – ponad dwa razy więcej niż w poprzedniej jej wersji. Do nowych należą m.in. Elrond, Grima, Dain, Glorfindel, Arwen, Haldir, ale także Gadzi Język, Usta Mordoru, król goblinów Gorkil i Smoczy Lord Drogoth. Pojawi się jednak także – uwaga – możliwość stworzenia własnego bohatera, przy czym chodzi nie tylko o określenie jego wyglądu, ale także umiejętności i mocy! Bohaterów w walce wspierać będą jednostki szeregowe. Te, co z pewnością

ucieszy weteranów wersji wcześniejszej, w końcu rozwijać się mają nie dzięki usprawnionym budynkom, lecz doświadczeniu zdobywanemu w trakcie walk. Znacznie usprawniona została przy tym inteligencja zachowań całych grup. W Battle for Middle-earth II pikinierzy automatycznie ustawiają się w awangardzie, chroniąc łuczników i trebusze, podczas gdy kolumnę flankować będzie kawaleria. Pojawi się także konieczność stosowania formacji bojowych oraz bonusy dla jednostek, którym udało się zaatakować wroga z flanki lub od tyłu. Zupełną nowością mają być natomiast bitwy morskie. Tu jednak entuzjazm zostaje nieco przyćmiony wieścią, że każda ze stron ma mieć dostęp jedynie do dwóch typów okrętów – niszczycieli i transportowców.

Prawdziwa Wojna o Śródziemie!

Lord of the Rings: Battle for Middle-earth II tworzona jest w oparciu o zmodyfikowany engine pierwszej Bitwy o Śródziemie. Zupełnie nowy ma być jednak system oświetlenia, znacznie lepiej prezentują się woda i ogień. W końcu też poprawna jest skala budowlu w odniesieniu do jednostek. Wszystko to razem sprawia, że wreszcie jest nadzieja, że EALA stworzy grę na miarę jej książkowego pierwowzoru, że wreszcie będzie to Bitwa o Śródziemie, jakiej oczekiwaliśmy! Czy tak się stanie – przekonamy się w lutym 2006. [CDA]

* wersja sugerowana przez Marka Gumkowskiego – redaktora ostatniej wersji tłumaczenia Marii Skibnickiej



MASZ COŚ PRZECIWKO PEŁZANIU?

WORMS 4 TOTALNA ROZWALKA



WORMSY WRACAJĄ DO KORZENI,
SZALONE JAK ZAWSZE, ZMIENNE JAK NIGDY!

W Worms 4 robaki podatne są na wszelkie zmiany! Teraz można je spersonalizować za pomocą koloru, zestawu włosów, gadżetów i własnych broni.

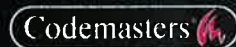
- Poprawione działanie kamery i systemu animacji oraz nowe tryby rozgrywki, takie jak „capture the flag” i obrona pozycji.
- 25 misji w 5 zmieniających się tematycznie kampaniach!
- Nowość w postaci misji, w których trzeba zdobyć ukryty przedmiot lub zniszczyć miejsce na mapie.



JUŻ W SKLEPACH!



PlayStation 2



© 1986-2005 The Codemasters Software Company Limited. „Codemasters” is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved. Worms 4 Totalna Rozwalka © 2005 Team17 Software. Team17 Software i Worms 4 Totalna Rozwalka są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PlayStation” są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

EUGENIUSZ SIEKIERA | LOVECRAFT WCIAZ NA TOPIE

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END

Sielsko i anielsko... Ale to tylko pozory.

„Nigdy nawet nie słyszałem o Innsmouth, aż do owego dnia, kiedy ujrzałem je po raz pierwszy i... jak dotąd... po raz ostatni.”

Zdziwienie

na wieść o Call of Cthulhu: Destiny's End można porównać jedynie do szoku, jakiego doświadczyłem po zapoznaniu się ze wstępnymi materiałami o Condemed. Wiadomo było przecież, że Monolith dłubie od jakiegoś czasu w F.E.A.R., a tu nagle jak gdyby nigdy nic wyskakuje z nową, równie dobrze zapowiadającą się gierką. W przypadku Destiny's End było podobnie. Panowie z Headfirst grzebią się straszliwie od lat przy Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, a tu ni stąd, ni zowąd zapowiadają kolejny, pokrewny tytuł.

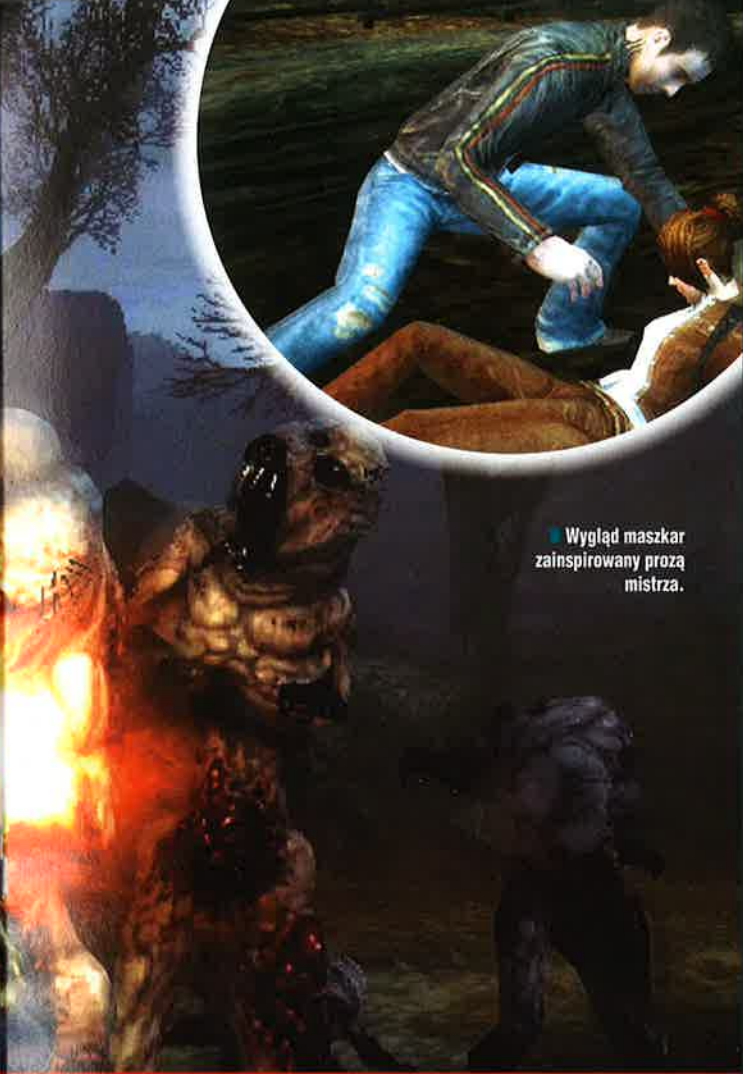
Już na pierwszy rzut oka widać, że Destiny's End jest zdecydowanie mniej nowatorskie niż Dark Corners of the Earth. Unikalne połączenie przygodówki, RPG-a i FPS-a tym razem zastąpiono klasycznym survival horrorem. Dla obydwu produkcji wspólny jest oczywiście świat czy może raczej mitologia znana z twórczości H.P. Lovecrafta. Akcja gry toczyć się będzie w miejscu doskonale znanym każdemu miłośnikowi prozy samotnika z Providence: w Innsmouth. Jeśli w waszych głowach zapaliło się zielone światełko, tak, macie rację – wydarzenia przedstawione w Dark Corners of the Earth również rozgrywać się będą w tej miejscinie! Nie wiadomo, czy historie obydwu gier będą w jakikolwiek sposób powiązane ze sobą. Póki co pewne jest tylko to, że w odróżnieniu od tej pierwszej, rozgrywającej się w latach 30 ubiegłego stulecia, fabuła Destiny's End rzuci nas w czasy nam współczesne.

„Zorientowałem się, że przede mną jest już upiorne Innsmouth. Było to miasto rozległe

i gęsto zabudowane, ale już z daleka znamionował je złowieszczy brak śladów życia.”

W Destiny's End pokierujemy dwójką bohaterów – Jacobem Armitage i Emily Carter. Jest to o tyle interesujące, że możliwa ma być zabawa w trybie kooperacji. Przy pokonywaniu przeszkód i rozwiązywaniu łamigłówek nacisk ma być położony na współpracę obydwu postaci. Każdą

Call of Cthulhu: Destiny's End jest zapowiedziany jako horror „dla wymagających”.



Wygląd maszkar
zainspirowany prozą
mistrza.

z nich będą cechowały nieco od-
mienne umiejętności, póki co
jednak brak konkretnych informac-
cji, jak bardzo będą się nasi prote-
gowani różnić między sobą ze
względu na posiadane predyspozycje
(poza tymi oczywistymi, jak np.
większa siła u Jacoba czy możli-
wość prześlizgiwania się w cias-
nych przejściach i tunelach
u Emily). W każdym razie by
przeżyć, trzeba będzie wykorzy-
stać atuty obydwójga bohaterów.

**„Nie spotkalismy po drodze ani ży-
wej duszy, teraz zaczęliśmy mijać
opuszczone farmy będące w różnym
stadium rozkładu. Potem zauważyłem
kilka zamieszkałych domów o potluczo-
nych szybach zasłoniętych różnymi szma-
tami, a zaśmiecone podwórka pełne były
muszli i śniętych ryb.”**

Jedną z ciekawszych nowalijek w Dark Cor-
ners of the Earth ma być zaimplemento-
wany system stanu umysłowego
bohatera. W Destiny's End bę-
dzie coś podobnego. Wskaźnik
obrazujący zdrowie psychiczne
naszych podopiecznych
powie nam, w jakiej są „kon-
dycji” umysłowej. Jeśli roz-
dzielimy ich na dłuższy czas,
zaczną powoli fiksować. Strach
dopadnie każdego z osobna,
resztki zdrowego rozsądku
wyparują jak poranna rosa, zaś
na jego miejscu pojawi się
narastający z każdą chwilą
obłęd. Zapowiedziano
również rozmaite, od-

mienne dla każdej postaci efek-
ty uboczne owego szaleństwa
w rodzaju halucynacji, zawro-
tów głowy, zmniejszonej kon-
centracji, celności itp.

Jeśli o fabułę idzie, niewiele póki
co można powiedzieć. Opowieść
zaczyna się niemal jak w pierw-
szym Silent Hillu, od wypadku
samochodowego. Nasi bohater-
owie wychodzą z niego bez
szwanku, jednak są uziemieni na
dobre. Wokół oczywiście ani
śladu żywego ducha. W oddali
mający niewyraźny zarys dach-
ów opuszczonej miejsciny. To
– rzecz jasna – jedyny ślad cywil-
lizacji na tym pustkowiu, więc nie
ociągając się zbytnio, ruszamy na
spotkanie z przeznaczeniem. Tak
trafiamy do Insmouth – miar-
steczka rybackiego zniszczonego
w 1928 roku przez rząd, ale
wciąż pełnego tajemnic i niebez-
pieczeństw. Zresztą trafiamy tam
nieprzypadkowo: Jacoba dręczą
kosmary i wizje związane właś-
nie z owym miastem. Wyrusza
razem z Emily, by poznać naj-
mroczniejsze sekrety Insmouth.

**„Oczywiście wszystkie domy
ziały pustką, a od czasu do
czasu pojawiały się wyrwy,
w których tylko rozpadające
się kominy albo na wpół za-
walone piwnice świadczyły
o tym, że niegdyś stały tu
budynki. Wszędzie natomiast**

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR WINTER ASSAULT™

Nowa armia. Nowa wojna.

**PREMIERA
W PAŹDZIERNIKU!**



**Pierwszy
oficjalny
dodatek**



- Więcej strategii: Zupełnie nowa rasa - Gwardia Imperialna!
- Więcej misji: Nowa kampania, z głębszą fabułą
- Więcej zabawy: Nowe tryby rozgrywki!

GWL REALITY THQ

gram.pl

CO-PROJECT

86
ROM

Copyright © Games Workshop Limited 2004. Dawn of War, Dawn of War: Winter Assault, GWL, Games Workshop, Warhammer, odpowiednie logo powyższych marek oraz wszelkie związane z nimi nazwy, oznaki, marki i obrazy są TM i TM lub © Games Workshop Ltd 2000-2005. Uprzejme napomnienie: Wszystkie prawa zastrzeżone. THQ oraz logo THQ są znakami handlowymi i/lub zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logo i prawa autorskie należą do ich właścicieli.





Ta scena dziwnie mi się kojarzy z czwartym Silentem...

dominował mdły zapach ryb, wprost nie do opisanego.

Jak na survival horror przystało, będzie i coś dla ducha, i dla ciała. O szare komórki zadbaemy rozwiązując rozmaite zagadki, zaś refleks i celność poćwiczmy walcząc z maskarami (których wygląd ma być oczywiście zainspirowany mrocznymi opowieściami mistrza). **Na wzór Silentów, potwory będziemy trzebić za pomocą kilku giwer i broni białej.** Zapowiedziano również rozmaite combosy, które uzyskamy kierując jednocześnie obydwoma postaciami. W przypadku korzystania ze spluw, kamera ma się umiejscowić tuż nad ramieniem bohatera, co by łatwiej było każdego niemilca trafić kulką prosto między macki. Oczywiście podczas normalnej eksploracji świata kamera będzie umiejscowiona jak w klasycznych grach tego gatunku, co – jak znam życie – znowu wkurzy PC-towców. Cóż, **survival horrory są po prostu stworzone na pada**, nie ma przebaczyć.

Środowisko gry będzie oczywiście również silnie powiązane ze światem wykreowanym w opowiadaniach Lovecrafta. Co prawda, nie ma nic droższego memu sercu niżli pograżone we mgle miasteczko nad jeziorem Toluca, ale i tutaj nie ma co wybrzydzać. Panowie z Headfirst szykują dla fanów gatunku i prozy mistrza same smakowite miejscówki. No, bo wyobraź sobie tylko... Mała, zapomniana i niemal doszczętnie zniszczona miejscina, do której nie zapuszczają się ani turyści, ani mieszkańcy okolicznych miejscowości. Pełno tu podupadłych, opuszczonych domostw, zatęchłych piwnic, wąskich uliczek tonących w mroku. A dalej za miastem pozornie uśpiiony las, pełny starych drzew skrywających swymi konarami wiele pradawnych sekretów.

Z drugiej strony miasta wita cię piaszczysty brzeg usiany starymi sieciami rybackimi. Dawno już rybacy nie wypływali na szerokie wody, a mimo to ostre jak brzytwa powietrze przesiąknięte jest smrodem nadgnitych ryb.



Znajdź element, który nie pasuje do obrazka.

Czujesz, jak oblepia ci twarz i włosy? Odór niemal namacalny. Brzeg chłoszczą nieustannie leniwe, łagodnie fale. A jeszcze dalej – tam, gdzie już wzrok nie sięga – toń. Ciemna i głęboka, bezdenna czelusta oceanu, skrywająca tak wiele. Nigdy nie poznasz tych tajemnic w pełni, to nie jest wiedza dla śmiertelnych. Oszałałbyś. Zwariował. Zresztą i tak cię to czeka. Szaleństwo dopada każdego śmiatka, który zapuszcza się w okolice Innsmouth. Tak to już jest. Są takie miejsca, w których zło ma swój potworny, cielesny kształt, a koszmary nie kończą się wraz ze wschodem słońca.

„Nawet teraz nie mogę powiedzieć, czy to, co nastąpiło, było straszną rzeczywistością, czy też koszmarną halucynacją. Późniejsza działalność rządu – na skutek moich pełnych przeżenienia prób – potwierdza straszną prawdę. Ale czy halucynacja nie może się zdarzyć pod wpływem hipnotycznego czaru, jaki rzuca to stare, widmowe miasto?”

Call of Cthulhu: Destiny's End jest zapowiedziany jako horror „dla wymagających”, a więc bliżej mu będzie do Silent Hilla niżli takiego np. Cold Feara czy Residentów. Siłą napędową produkcji Headfirst ma być ciężki

klimat i fabuła, nie zaś wylewana całymi wia-
drami krwi i maskary wyskakujące z najciem-
niejszych zakamarków. To cieszy, bowiem
„ambitnych” horrorów, jeśli wolno mi użyć
takiego sformułowania, jest jak na lekarstwo,
a już szczególnie na PC. Zobaczymy tylko, na
ile te zapowiedzi okażą się prawdziwe.

Gierki należy się spodziewać nie wcześniej jak
latem przyszłego roku. To oczywiście wersja
optymistyczna, bo jeśli twórcy będą się tak
guzdrać jak przy Dark Corners of the Earth
(którego notabene jeszcze nie wypuścili),
premiera przesunie się pewnie o kilka lat.

**„Miejsca takie mają dziwne właściwości,
a spuścizna obłąkańczej legendy może
działać na wyobraźnię nie tylko jednego
człowieka, zwłaszcza pośród wymarłych,
cuchnących ulic, zbutwiałych dachów
i kruszących się wieżyc. Czyż nie jest to
możliwe, że źródło obecnego, a tak za-
rażliwego szaleństwa czai się w głębiach
tego widma, jakie roztacza się nad Inns-
mouth?”**

W tekście wykorzystałem fragmenty opowia-
dania H.P. Lovecrafta „Widmo nad Innsmouth”
w przekładzie Ryszarda Grzybowskiej. [CDA]

dwie części przezabawnej gry w nieprzychylnie niskiej cenie

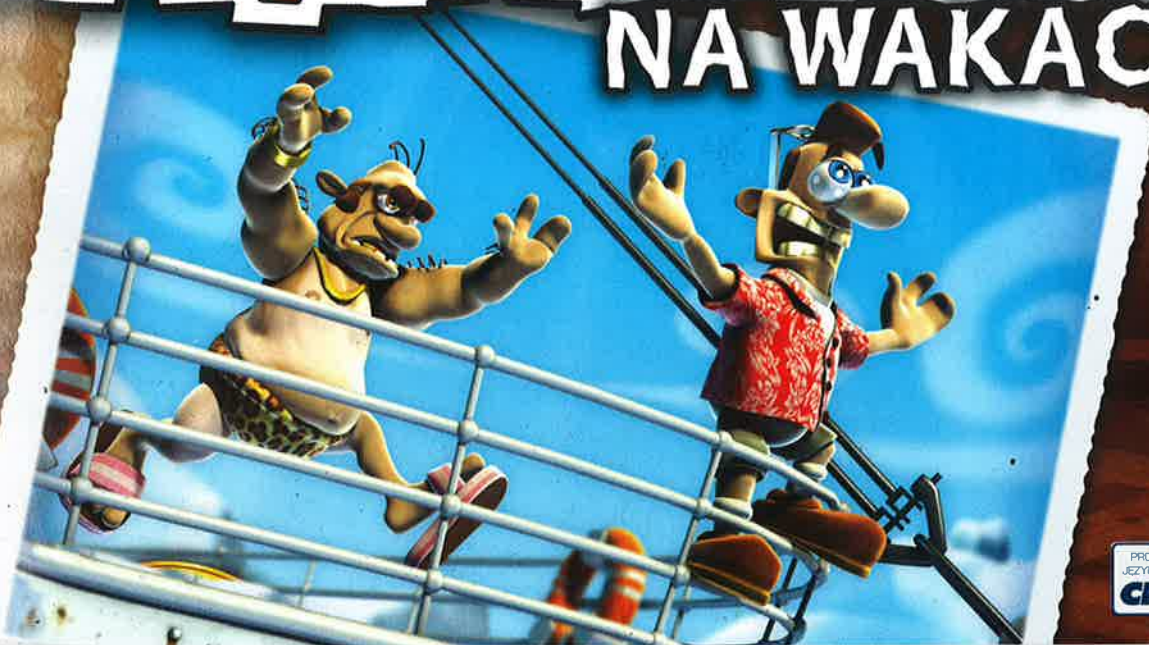
**extra
Gra**

19,99 zł w tym 22% VAT

**Niewygodni
sąsiedzi?
Mamy na nich
sposób!**



SŁODKA ZEMSTA SĄSIEDZI Z PIEKŁA RODEM NA WAKACJACH



JUŻ W SPRZEDAŻY!

**Szukaj w punktach
z prasą w całej Polsce**

Pełna wersja gry komputerowej w pełnej polskiej wersji językowej

Pomoc

Wyszukaj:

Wyszukaj:	Wynik	Data
"Internet Sp 200"	Nowy patch 2.5 do internetu.	Czw 2005-10-13 10:56
"Warszawskie Słowniki"	Zaśpiewamy dla każdego cieniem głosem	Czw 2005-10-13 10:56
"Agencja Próżków"	Masz groźną aparycję? Psy wyją na twój widok? Wstąp do poważnej organizacji finansowej. Ta oferta jest dla ciebie!	Czw 2005-10-13 10:56
"Hilton Home Video"	Zestaw "Paris 2" do kręcenia ostrych filmów nocą za jedyne 50 PLN!	Czw 2005-10-13 10:56
"Busz i synowie"	!!!!!! Działki na marale niedrogo!!!!!!	Czw 2005-10-13 10:56
"Stefan z RPA"	Kopalnia diamentów na własność! Oferta ważna do wyczerpania zapasów.	Czw 2005-10-13 10:56
"Luby"	Jedź do woli, chudnij w ubikacji!	Czw 2005-10-13 10:57
"Zegarmistrz"	Zawsze chciałeś mieć Rolex?? Oryginalne z 40 karatowego złota już od 10 zł!	Czw 2005-10-13 10:57
"OO Projekt"	1+1=3	Czw 2005-10-13 10:58
"Edyta Murmak"	Hymny - profesjonalne zagrzewanie do boju przed meczami!	Czw 2005-10-13 10:58
"Słowy"	Sprawdź ten głos - ściągnij mandarynka.mp3	Czw 2005-10-13 10:58
"Borsak"	Urządza spałanie, tenio, tenio	Czw 2005-10-13 10:58
"Ciepler"	Zostaniesz milionerem, jeśli kupisz zestaw garów Ofelia!	Czw 2005-10-13 10:58
"Drukarnia Różyczki SA"	Zamów dyplom wybranego uniwersytetu już dziś!	Czw 2005-10-13 10:58
"Agencja Niemchomości Alligator"	Twój wymarzony dom na Kajmanach - wpłać tylko 10 USD a staniesz się jego właścicielem	Czw 2005-10-13 10:59
"Związek Modeli Przedszkolności"	Sprzedaj głosów wyborczych - 20 PLN od lebaka	Czw 2005-10-13 10:59
"Spamer"	Zlikwiduj spam klikając tutaj	Czw 2005-10-13 10:59
"Ryszard"	Gorące piguły na niestrawność - Tylko 3 PLN sztuka!	Czw 2005-10-13 10:59

Niemożliwe? A jednak! U nas 1+1=3

Od 13 października do 31 grudnia kupując trzy gry z serii Nowa eXtra Klasyka zapłacisz tylko za dwie!



Gier promocyjnych ze znakiem 1+1=3 szukaj w dużych sklepach z grami i hipermarketach!

13 października znajdziesz w sklepach nowości:

Każda gra w serii Nowa eXtra Klasyka kosztuje jedynie 19,99 zł!



Colin McRae Rally 3



Piraci z Karaibów



The Settlers IV Złota Edycja



Söldner Złota Edycja



Trainz Railroad Simulator 2004



Transport Giant Złota Edycja

nowa **eXtra** **Klasyka** *Gier Komputerowych*

Nie każda reklama to ściema...
Dla nas 1+1 to naprawdę 3!!!
Nie wierzysz? Przekonaj się!
Nowa promocja już od 13 października.



© 2005. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: BEST WAY

HTTP://INT.GAMES.1C.RU/OUTFRONT2

DATA PREMIERY: MARZEC 2006

(C)ONAN & GEM | WPIERIOD W BOJU!

Out



Kariera w wojsku – marzenie wielu dużych chłopców z zapędami sadystycznymi. Na szczęście dla ewentualnych podkomendnych mogą oni spełnić je/się w świecie wirtualnym, bez krzywdzenia niewinnych postronnych. Ot, dla przykładu w Outfront II, kolejnej strategii w czasie rzeczywistym osadzonej w nieodmiennie atrakcyjnych scenariach drugiej wojny światowej.

Outfront II (tytuł roboczy) jest sequelem gry, znanej jak nietru... jak trudno się domyślić, pod tytułem Soldiers: Heroes of World War II. Przetasowania wśród wydawców sprawiły, że projekt powrócił do pierwotnej nazwy Outfront, nadanej mu przez panów z BestWay-1C. (I dobrze, bo wyobraźcie sobie, że musiałby nosić tytuł Soldiers: Heroes of World War II 2...) Część pierwsza, jak pamiętamy, miała niewyobrażalnie wielki i niestety w niemal równym stopniu niewykorzystany potencjał. Dlatego też głównym zadaniem sequela powinno być spełnienie pokładanych w nim nadziei. Czy tak się stanie? Cóż, po zapoznaniu się z wersją roboczą gry wiemy, że przynajmniej nie jest to niemożliwe!

Za wolność waszą i naszą!

Soldiers: Heroes of World War II była grą osadzoną w realiach drugiej wojny światowej i traktowała o jej bohaterach – prostych żołnierzach różnych specjalności (niechętnie umierających za ojczyznę. Część druga nie odbiega – zaskoczeni? – w ogólnych założeniach od pierwowzoru. Ponownie wcielać się będziemy we „wszechdowódcę” czterech narodowości, by w kolejnych misjach (teraz także w sceneriach zimowych!) czterech narodowych kampanii (amerykańskiej, angielskiej, niemieckiej, radzieckiej) wykonywać zadania, od których w głowie poprzewracałoby się nawet samemu Jamesowi „0-700” Bondowi. Tym razem jednak sposób, w jaki zamierzamy je zrealizować, zależy ma ponoć wyłącznie od nas! Koniec z zaliczaniem ich przy użyciu save&load w poszukiwaniu tego jedynego właściwego sposobu przewidzianego przez twórców!

Z podniesionym czołem w lepsze jutro!

Największą bodaj innowacją w Soldiers była możliwość gry zarówno w trybie strategicznym, jak i zręcznościowym. Ten ostatni pojawił się także w Outfront II i, zdaniem twórców, ma być on jeszcze wygodniejszy w użyciu niż poprzednio; także dzięki wreszcie w pełni swobodnej kamerze. Tych z was jednak, którzy myślą taktycznie, ucieszy natomiast obietnica, że tym razem ich umiejętności poddane zostaną prawdziwej próbie i przeciwnicy nie będą już dłużej zachowywać się po radziecku – tj. nie będą strzelać w plecy swoich pobratymców. Lepiej i mądrzej zachowywać się mają także nasi podkomendni, zdolni samodzielnie radzić sobie z atakami wroga. To ostatnie wiąże się z inną nowością w Outfront II – z morale jednostek. Obniżone oznaczać będzie, że trudno będzie cokolwiek od nich wygłaskować, natomiast wraz z polepszaniem ich samopoczucia i samooceny wzrastać będzie ich skuteczność.

Ofensywa zimowa... w zimie!

Realizm na polu walk w Outfront II zachwyci wszystkich, którzy urodzili się z karabinem w ręku. Tu znaczenie mają „drobiazgi” w rodzaju uszkodzeń pojazdów, braku paliwa czy amunicji. Kolejnej porcji radości i kłopotów dostarczy nam także nowy sprzęt (szczególnie ciekawie zapowiada się – tadam! – miotacz ognia!), co w połączeniu z jeszcze bardziej interaktywnym środowiskiem i ulepszoną fizyką sprawi, że wojna – zwłaszcza w trybie współpracy w multiplayerze – na pewno zyska na atrakcyjności. Pozostaje więc już tylko pytanie, po której stronie konfliktu zamierzasz się opowiedzieć i dlaczego, nim będziesz mógł to uczynić, będzie musiało minąć aż sześć długich miesięcy w nowych sceneriach zimowych?!... [CDA]



Przybyli Niemcy pod okienko.



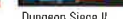
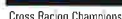
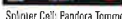
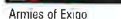
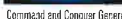
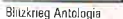
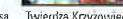
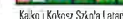
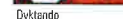
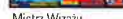
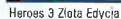
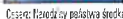
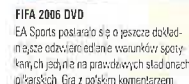
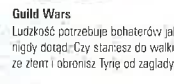
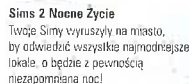
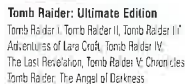
Stukają, pukają... Hej, wojenko!

- Tel.: 0-22 773 25 35** Pon - Pt: 9.00 - 17.00, e-mail: biuro@wirtus.pl
Adres korespondencji: Wirtus.pl, ul. Fabryczna 80, 05-077 Warszawa Wesoła

Zamów przed premierą!

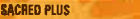


Szczególnie polecamy



PEŁNA OFERTA NA WWW.WIRTUS.PL

102 DIALMATYCYNI 7 SINS PL	27,9	CHROME (PL)	19,9	FLANKER 2.5	19,9	LIONHEART PL	19,99	SIEGE OF AVALON PL	19,9	STARCRAFT - BROOD WAR	47,99
ALLADIN: ZEMSTA NASIRY	59	COMANCHE 4 PL	19,99	FOE STUDIO 2 (PL)	19	LUTWACKE COMMANDER	19	SILENT HUNTER II	19,9	THE I/O OF THE DRAGON PL	39
ANNO 1602 (PL)	19,99	CONQUANT DESERT STORM 2 (PL)	44,9	GOTHIC 2 PL	49,99	MADGASKAR PL	67,9	SABRA KADABRA (PL)	57,9	THE SIMS 2 PL	128,99
BAD BOYS 2 PL	14,9	CYCLING MANAGER 2	19,9	GOTHIC 2: NOC KRUKA PL	49,99	MASTER OF ORION 3 (PL)	19,99	SIMS GWIAZDZ (PL)	57,9	THE SIMS 2: NA STRADIACH PL	79,99
ARMIES OF EXIGO PL	44,9	DELTA FORCE - HELIKOPTER W OGNIU	49,99	GOTO BRIDGE 2 2	29,9	MEDIAEVAL: TOTAL WAR	44,9	SIMS WKACZJE (PL)	57,9	UBODATEK DO GRY	49,99
BAND'S TALE PL DVD	74,9	DESPERADOS: PL	19,99	GROUND CONTROL II OPERACJA EODUS PL	49,99	MÓJ BRAT NIEODWIEDZ PL	44,9	SIMS ZWIERZAKI PL	57,9	TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE	49,99
BEYOND DIVINITY PL	44,9	DEVASTACJA (PL)	19,9	GTR	84	OPERATION FLASHPOINT	44,9	SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX	44,9	RACING SIMULATOR PL	44,99
BIG MUTHA TRUCKERS PL	14,9	DRIVER3 - DRIVER 3 PL	44,9	HALF LIFE GENERACJA	49,99	PLATYNOWA EDYCJA PL	44,9	SOLDIERS: HERODES OF WORLD WAR II	19,99	TOCA RACE DRIVER PL	19,99
BATTLEFIELD 2 ED. DVD	118,9	DRIVER PL	19,9	HARD TRUCK PL	19,9	PLAKIE 2 (PL)	26,9	LUZDZIE HONORU PL	14	TREAS ZEMSTA	49,99
BOB BUDOWNICZY BUDUJE PARK	27,9	EARTH 2160 PL	26,9	HARRY POTTER - KOSMATA TAJEMNIC (PL)	37,9	QUAKE 2	19,9	SPLINER CELL	19	TRACMANIA SUNRISE	59,99
BOSKOPOLSKI PRZYGOADA NA ZAKU (PL)	19,9	EIP 3 SYMULATOR KOLEI	45,9	JAGGED ALLIANCE 2: WOLFINRE	48,9	RALLY CHAMPIONSHIP 98 (PL)	36,9	SPELLFORCE - ZIOTA EDYCJA PL	44,9	TWIERDZA 2 DVD PL	84,99
BYRON 3000	23,9	EEP HOP (PL)	19	JAMES BOND 007: NIGHTFIRE CLASSIC	37,9	RAYMAN 3: HODOLU HAVOC	36,9	STAR WARS JEDI KNIGHT 2	19	TWIERDZA: KRZYWONEC PL	49,99
C & C: GENERALS DELUX EDITION PL	49,9	ELDER SCROLLS II: MORROWIND PL	19,99	JUICED: SZYBYCI I GMEWNI	-84	REDLINE: XTREME AIR RACING 2 (PL)	19	JEDI OUTCAST	44,9	UNREAL II: THE AWAKENING	44,99
CESAR: NADZORNY PANSTWA SRODKA	23,9	FAR CRY ED. DVD	44,9	KOZACZY: ANTOLOGIA PL	44,9	SACRED PLUS PL	44,9	STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD	44,9	UNREAL: TOURNAMENT 2004 DVD	44,99
CHESNA: MASTER 9000	19,99	EMPIRE EARTH 2 PL 64	84	KRASNALE 2	10	SACRED UNDERWORLD PL	59	REPUBLIC PL	59,99	VIRTUAL SKIPPER 2	19,99
		FIM SPEEDWAY GRAND PRIX	19,9	KULT: HERETIC KINGDOMS	54	SHADOW VAULT	59	STAR WARS: JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY	44,9	WORMS 3D	19,99



Zmiany realizowane przez siódmy projekt wykraczać mają poza zwyczajowe „więcej wielokątów”.

CAMPARI | WÓZ ALBO PRZEWÓZ!

TOMB RAIDER: LEGEND



W jednym ze zwiastunów nowego Tomb Raidera migają bajeranckie napisy: „Od rabusia grobowców, przez bohaterkę, do żywej legendy”. Czy reklamowi spece z Eidosu trochę nie przesadzają, sugerując doskonałą formę Lary Croft?

Po namyśle na ich miejscu też pragnąłbym jak najszybciej zapomnieć o szóstej części TR, czyli o Angel of Darkness. Jakiś Anioł Ciemności rzeczywiście musiał spowodować zaćmienie u programistów. Dlatego też podziękowano wreszcie najwyraźniej znieczonym chłopakom z Core Design – którzy to czuwal nad dotychczasowymi sześcioma TR, przekraczając przy tym hardCore'owo dopuszczalny limit błędów – i zaangażowano do projektu twórców serii Legacy of Kain – Crystal Dynamics. Ze starego składu został się jeno Toby Gard – „ojciec” postaci Lary (patrz ramka).

Raz na linie, raz pod wodą

Zmiany realizowane przez siódmy projekt, „nowa, lepsza Lara”, wykraczać mają poza zwyczajowe „więcej wielokątów”. Większą wagę Crystal przykładają do interakcji między Larą a środowiskiem oraz do ruchów postaci. Croft będzie skakać w różne strony (nie naraz!), bujać się na linie i jednocześnie strzelać, łapać krawędzi jedną ręką, wykonywać karkołomne skoki do wody, turlać się po ziemi w celu uniknięcia gradu kul, wpadać z impe-

tem (i przy okazji obracać w wióry) na stoły, krzesła i tak dalej... Aby zrozumieć nową koncepcję TR, trzeba po prostu obejrzeć zwiastun. Dopiszę jedynie, że z dawną sztywnością „nagranych” ruchów Legend nie będzie miał nic wspólnego, natomiast komputerowym akrobatom zaofiaruje sporo ciekawych kombinacji. Znowu poszkodowani zostaną fani klawiatury. Im, w przeciwieństwie do posiadaczy padów, może czasem nie starczyć palców do obsługi bardziej skomplikowanych manewrów.

Uwaga: kamienne kule

Grafika swoją drogą, ale to, co zawsze stanowiło dla Tomb Raidera swoistą trampolinę do sukcesu, to mądrze zaprojektowane lokacje oraz równie mądrze wkomponowane w nie zagadki. Jeżeli chodzi o miejsca,

inspiracja pierwszymi dwoma częściami jest niezwykle widoczna. Dużo naturalnych, zielonych krajobrazów, mało etapów miejskich, otwarte przestrzenie – ktoś tutaj próbuje nawiązać do „złotego wieku” Lary Croft. Na razie brakuje niestety szczegółowych informacji na temat konkretnych nazw krajów, do których zajrzymy. Wiadomo tylko o misji w drapaczu chmur i wycieczce w Himalaje.

Trochę lepiej sytuacja prezentuje się w przypadku łamigłówek. Lara, oprócz tradycyjnego strzelania z dwóch pistoletów, uruchomi kilka maszyn, znajdzie parę kluczy i skojarzy garść poszlak rozsianych po wielu pomieszczeniach. W sumie nic odkrywczego, jednak biorąc pod uwagę fakt, że w poprzednich odsłonach cyklu zatracano oryginalnego ducha kombinatoryki na rzecz akcji, sukcesem będzie powrót do korzeni. A to oznacza także stare, dobre zasadzki w rodzaju kamiennych kul, kołców w podłodze i ruchomych ścian, powoli zbliżających się do siebie w celu „wyciśnięcia” z panny Croft resztek sił.

W poszukiwaniu straconego uroku

Odkąd pamiętam, Tomb Raider razili linowością. Istniała jedna, słuszna droga do przejścia gry i jeśli ktoś był średnio pomysło-



Destrukcja niewłaściwego (czytaj: ważnego i potrzebnego) obiektu odbija się na dalszych losach bohaterki. Dodatkowo rozgrywkę urozmaicią liczne pojazdy, takie jak ponton czy wyścigowy motocykl.

Mniej, czyli wygodniej

Teraz przenosimy się do ukrytego laboratorium, w którym Lara skompletuje swój arsenał. O ile rodzaj broni nie wzbudzi raczej sensacji (znane i lubiane pistolety, bazooka, shotgun, karabiny, uzi, granaty), o tyle ich użytkowanie już tak. (Obok broni, do punktu dołączają jeszcze wszelkiej maści urządzenia: krótkofalówka do kontaktowania się z pomocnikami, latarka, lornetka i noktowizor.)

Pamiętacie ze starych TR obładowaną żelaztem Larę i powracające wciąż pytanie „gdzie ona chowa tyle broni?!”? Wreszcie uzyskamy na nie odpowiedź! Croft będzie mogła nosić ograniczoną liczbę puławek – w zależności od ich wagi oraz wielkości. Oczywiście zmiana ta przełoży się na poziom trudności i musi grać do podejmowania decyzji odnośnie przydatności poszczególnych broni. W najgorszym razie, jeżeli dojdzie do błędnej kalkulacji i Lara zostanie z samymi pistoletami (mało wydajnymi), trzeba będzie walczyć wręcz.

Zaglądać do szafy panny Croft

Celowo na deser zostawiłem wygląd nowej Lary. Trudno nie zauważyć, że znów trafiła pod nóż elektronicznych chirurgów i jak tak dalej pójdzie, prześcignie w liczbie zabiegów Cher. Które części ciała uległy „drobnym” poprawkom? Twarz (doroślejsza), piersi (mniejsze) oraz oczka („żywsze”). Dodatkowo w trakcie podróży Lara przebierze

wy, mógł utknąć w jakimś pomieszczeniu na wieki. TR: Legend powinno co nieco w tej materii zmienić. Naturalnie trudno wierzyć, by nowe przygody Croft miały dać graczom całkowitą swobodę. Spodziewałbym się raczej skutecznie zamaskowanej liniowości: dwóch-trzech możliwości ominięcia strażnika czy otwarcia drzwi. Określone wydarzenia zostaną też ze sobą powiązane.

Lara jest jak zwykle doskonale wyposażona...

się parę razy i dopasuje wdzianka do warunków atmosferycznych w danej lokacji.

Na koniec wypada postawić pytanie – czy nawet najwięksi amatorzy przygód Lary Croft uwierzą we wszystkie wyżej wymienione zapowiedzi i zainteresują się w grudniu (data premiery) TR: Legend? Czy po totalnym upodleniu marki Tomb Raider znajdują się jeszcze ludzie gotowi weń zainwestować? Pracownicy studia zarzekają się, że pracują nad grą dniami i nocami, przeszli już kilka razy starsze części, obejrzeli obydwa filmy, przeczesali Internet w poszukiwaniu krytycznych opinii fanów. Oby ich wysiłek przełożył się na końcowy efekt. [CDA]



Toby Gard
– mężczyzna Lary

Jako jedyny przeżył operację „Legend”, tj. bezwzględnej wymiany programistów z Core Design na tych z Crystal Dynamics, dokonaną przez Eldos. Na oficjalnej stronie Tomb Raidera 7 Toby wypowiada się na temat „Legendy” w samych superlatywach. Zapowiada między innymi: wskrzeszenie kultu Lary Croft („To nieprawda, że Lara się skończyła”), ostrożny dobór nowych bohaterów („Byłoby miło, gdyby gracz mógł poznać bliżej nowe postacie, a nie zobaczyć je na ekranie przez parędziesiąt minut tylko po to, by wkrótce miały zginąć”), oraz brak zbędnego tła psychologicznego („Dla mnie, to ta sama dziewczyna [Lara], którą znałem w 1996”). Polecam waszej uwadze witrynę TR: Legend (www.tombraider.com) na której znajdziecie aktualne wiadomości dot. stopnia zaawansowania prac nad grą.



Nie masz jeszcze pomysłu na prezent mikołajkowy lub gwiazdkowy?
Szukasz fajnych gier w fajnej cenie?

Masz problem z głową!

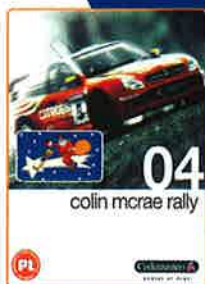
Od 27 października szukaj w sklepach gier z Mikołajem.

Każda w atrakcyjnej cenie **39.90 zł!**

Od 27 października znajdziesz w sklepach:

Beyond Divinity • Colin McRae Rally 04 • Children of the Nile • Constantine • Full Spectrum Warrior
Delta Force Helikopter w Ogniu + Team Sabre • The Punisher • Soldiers: Ludzie Honoru
ToCA Race Driver 2 • Tribes: Zemsta • Warhammer 40,000: Dawn of War • Worms Forts Oblężenie

12 najlepszych pomysłów na prezent!



GEM | KRÓL KONG INTERAKTYWNY!

PETER JACKSON'S KING KONG™

Peter „Władca Oskarów” Jackson mógłby w gruncie rzeczy aż po kres swych dni pławić się w blasku sukcesu swego filmowego arcydzieła znanego światu jako „Lord of the Rings”. Mógłby też, jak inny kultowy twórca trylogii, zająć się tworzeniem jego prequelu i sequeli, rozcieńczając je do momentu, w którym przestanie ono mieć jakikolwiek wyraz. Nie robi jednak tego – wkrótce po zakończeniu finalnego montażu „Powrotu Króla” skoncentrował się na realizacji innego marzenia z dzieciństwa...

Marzeniem z dzieciństwa Petera Jacksona okazuje się remake filmu z 1933 roku – a ściślej – ponowne opowiedzenie historii King Konga. Mówimy zaś o tym wszystkim dlatego, że pisanie scenariusza, reżyseria i nadzorowanie montażu to najwyraźniej nie jedyne punkty na jego liście „do zrobienia”. Inną ważną zaplanowaną czynnością jest czynne wsparcie Ubisoftu w staraniach, by

także czynić to będzie w sposób niczym nieprzypominający typowych egranzacji, których symbolem może być niedawna adaptacja filmowej „Catwoman”!

Dwie gwiazdy

Realizację tak ambitnej wizji interaktywnego King Konga Peter Jackson rozpoczął od spotkania z jedną z najjaśniejszych gwiazd branży

Jackson's King Kong a la Michel Ancel lub też w transkrypcji angielskiej – Michel Ancel's Peter Jackson's King Kong!

Michel Ancel's Peter Jackson's King Kong pozostaje naturalnie w silnym związku ze swym filmowym odpowiednikiem, a ich światy wzajemnie przenikają się w każdym choćby najdrobniejszym detalu. Obydwie opowieści rozgrywają się na Skull Island, a następnie w Nowym Yorku, a jej bohaterem jest miłosny trójkąt Jack-Ann-Kong. Naturalnie odtworzą oni swoje role – aktorzy użyją własnych twarzy i głosów swym wirtualnym odpowiednikom, Kong zaś – postać żyjąca wyłącznie w świecie komputerów – opuści swe miejsce na dyskach twardej animacji z VETA, by raz jeszcze rządzić dżunglą. Jest jednak znacząca różnica pomiędzy filmem a grą. Mowa o – w wersji grywalnej – narracji przy użyciu dwóch różnych bohaterów gry! Pierwszym jest Jack Driscoll, członek ekipy filmowej, dla której idealny plener zmienił się w jurajskie piekło. Drugim – sam Król Kong!

Dwóch bohaterów

Świat gry poznawać będziemy z dwóch zupełnie różnych perspektyw. Pierwszą jest ta z oczu bohatera – tu Jacka – właściwa dla first-person shooterów. Mimo to nie należy mieć nadziei na DOOM-a z dinozaurami. King Kong to raczej survival-adventure w stylu zapomnianego już dziś Trespassera. Nie należy więc spodziewać się paczek z amunicją podrzucanych stosownie przez padających przeciwników czy w ogóle ostrego strzelania – raczej krycia się i unikania napastników. Pistolet okazuje się zresztą śmiesznie nieskuteczny w starciu z welocypatorami i tyranozaurami, wspieranymi z powietrza przez pterodaktyle. Znacznie

King Kong to survival-adventure w stylu zapomnianego już dziś Trespassera.

grudniowej premierze filmu towarzyszyć mogła gra na jego motywach – prawdziwy Peter Jackson's King Kong interaktywny! I co ważniejsze: by była to gra, która nie tylko pozwoli nam żyć losem bohaterów filmu, ale

– Michelem Ancellem – człowiekiem, dzięki któremu świat poznał, co znaczy Beyond Good & Evil. Wybór nie był przypadkowy – BG&E zrobiła wrażenie na samym „Władcy Oskarów”, który nalegał, by to właśnie Ubisoft Montpellier Studio miało możliwość wpisania się w legendę King Konga. To dlatego, jakby w ramach uznania za wcześniejsze zasługi, Michel Ancel otrzymał pełną swobodę co do sposobu ponownego opowiedzenia filmowej historii. Innymi słowy: w grudniu przyjdzie nam poznać coś, co nazywać należy Peter



Fruwać stąd! No już!



Twang! Message for you, Sir...



Poluję na kłólika, hehehehe.

bardziej odpowiednie są dzidy, które – podpalone i ciśnięte w wysoką trawę, odgradzą nas od napastników ścianą ognia. Możliwe też będzie wykorzystanie... zwyczajów żywieniowych gatunków zamieszkujących Skull Island. Pterodaktyl na pewno ulegnie pokusie przekąski z chrząszcza, by z kolei stać się łupem któregoś z rexów...

Drugim z herosów jest Król Kong. Tym kierować będziemy z perspektywy trzeciej osoby, zza włochatych pleców wielkiej małpy. Wraz ze zmianą sposobu postrzegania świata, zmieni się także – całkowicie! – sposób gry: **miejsce Trespassera zajmie... Prince of Persia!** Wszystko dlatego, że Kong, władca dżungli, nie musi kryć się i uciekać, lecz walczyć wykorzystując zarówno kombinacje ciosów, jak i specyfikę otoczenia. Możliwe więc będzie zarówno rozrywanie paszcz rexów, jak również wspięcie się po ścianie i następnie atak

z powietrza na stłoczonych poniżej przeciwników. To ostatnie umożliwi niezwykle ponoc stopień interakcji z otoczeniem.

Dwa światy

Przenikanie się światów filmu i gry w Peter Jackson's King Kong nie oznacza wcale wyprawy śladem bohaterów srebrnego ekranu. **Ubisoft otrzymało prawo rozbudowania tła historii w celu jej uatrakcyjnienia dla graczy** – wprowadzenia **nowych scenarii czy przeciwników**. Interesująco brzmi także obietnica rezygnacji z wszechobecnych skryptów – tu konieczność powtarzania poziomu nie będzie wiązać się z odtwarzaniem tych samych zachowań. I to nie tylko dlatego, że dostępnych będzie kilka różnych dróg do celu, ale także – że po drodze wcale nie musimy spotykać ciągle tych samych przeciwników! Ciekawy jest też brak tradycyjnego interfejsu w formie pasków zdrowia i liczników amunicji. Tu obraz stanu zdrowia stwo-

rzyć będzie można, jak w grach serii Silent Hill, z jęków i krzyków, ran i blizn w futrze i... obrazu czerwieniejącego wraz z obrażeniami.

Interaktywny King Kong tworzony jest w oparciu o Jade engine znany z Beyond Good & Evil i gier serii Prince of Persia. Zachowane zostały więc te wszystkie delikatne mgiełki i rozświetlenia (bloom) oraz efekt zmiękczenia krawędzi, dzięki którym Księżę Persji miał oprawę godną treści. Animacje tworzone są w pełni przez animatorów, dzięki czemu płynność ruchu przypominać może serię Splinter Cell. Bardzo prawdopodobne więc jest, że **Peter Jackson's King Kong w swej wersji interaktywnej będzie nie tylko dobrą egrazacją, ale po prostu dobrą grą w ogóle!** Tak czy inaczej Święta 2005, niezależnie od formatu i platformy, należeć będą do Konga! **[CDA]**

Wstap do elitarnego oddzialu

Rzucony za linie wroga, zostałeś bez ludzi i broni. Twój zdziękowany oddział jest zmęczony i głodny. Jako komandos zostałeś wyszkolony do walki na odległość i pozostawania w ukryciu. Jednak teraz na najtrudniejszym froncie Europy użyjesz wszelkiej dostępnej Ci broni, by przetrwać i zapewnić zwycięstwo. Jesteś częścią oddziałów specjalnych, dowództwo liczy na Ciebie!



Pierwszy FPS w serii Raid na Berlin



Zróżnicowane misje snajperskie



Działania w pojedynkę i w grupie



Szerokie spektrum uzbrojenia

W sprzedaży od 19 października w kioskach, salonach prasowych i dobrych sklepach z grami.

komandosów drugiej wojny światowej



RAJD NA BERLIN

ODDZIAŁY SPECJALNE

POLSKA WERSJA KINOWA



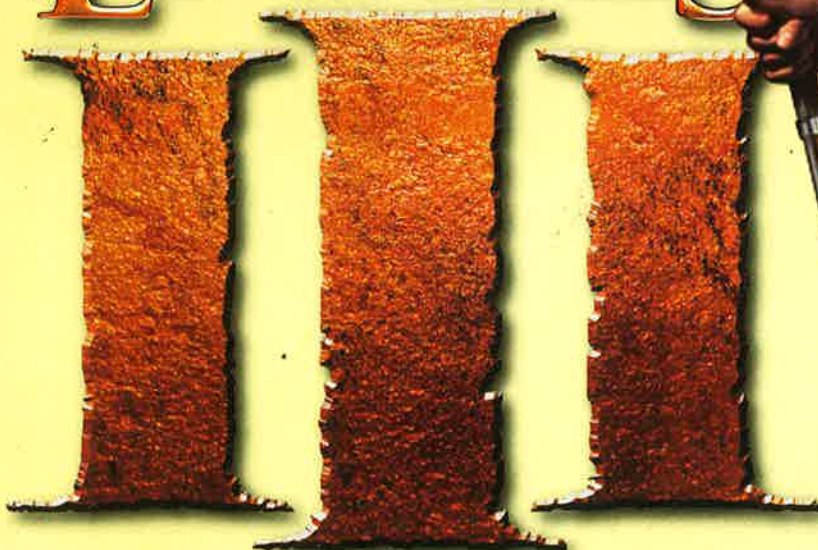
19⁹⁹ zł

PRODUCENT: ENSAMBLE STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 129,90 ZŁ
WWW.AGEOFEMPIRES3.COM

WIN XP
PROCESOR: 1.4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | JAK ZDOBYWANO DZIKI ZACHÓD

AGE of EMPIRES



Krowa, kura, kaczka...
Droga... Chyba na
Ostrołękę.

W zasadzie przy grze kalibru Age of Empires nie powinno się pisać wstępu. Wszak chyba każdy gracz wie, jak wiele gatunek RTS zawdzięcza obu poprzednim tytułom duetu Ensemble-Microsoft.

Chyba jednak nikt nie spodziewał się tak długiej przerwy, jaka nastąpiła po wydaniu Age of Kings. Owszem, w tym czasie mieliśmy jeszcze Age of Mythology, ale nie była to gra sygnowana nazwą AoE – i bardzo dobrze. Po pierwsze, był to tylko dobry er-tees, a po drugie, osadzony w mitologicznym świecie, nie miała więc ta gra wiele wspólnego z Age of Empires i Age of Kings, opartych na realiach historycznych.

Era podbojów

Age of Empires III to powrót do korzeni, bo jest to er-tees „historyczny”. W Age of Empires przenosiliśmy się do starożytności, w Age of Kings kierowaliśmy poczynaniami królów w średniowieczu, a w Age of Empires III mamy erę wielkich odkryć i podbojów nowych lądów. Beta, jaką otrzymaliśmy, zawiera kilka nacię pierwszych misji i powiem szczerze, że fabularnie mnie rozczarowała. Cała ta opowieść o Morganie Blacku nie ma większego sensu. Pokróćce wygląda to tak, że Morgan Black jest rycerzem mieszkającym na Malcie, która zostaje najechana przez Otomanów. Podczas walk z przodkami dzisiejszych Turków Morgan trafia na pozostałości po budowach... Azteków! Idąc ich tropem trafia najpierw na Karaiby (gdzie walczy z... piratami!), a następnie na Półwysep Jukatan, na którym z kolei walczy z hiszpańskimi konkwistadorami. Bez sensu? Jak dla mnie – tak, ale przeciętny Amerykanin dzięki temu może się dowiedzieć, że istnieje coś takiego jak Malta albo Półwysep Jukatan. Szkoda, że na Karaibach Morgan nie napotkał Polaków walczących z Eskimosami, bo to też mogłoby być ciekawe.



Indianie i Rosjanie

Nie byłoby w tym chyba nic dziwnego, bo w grze – jeśli dobrze liczyć – występuje aż dziewięć nacji: Anglicy, Hiszpanie, Rosjanie, Portugalczycy, Holendrzy, Francuzi, Niemcy, Otomanie i Indianie. Jak w wielu innych er-teesach, każda z nacji ma swoje zalety i wady oraz jednostki specjalne, elitarne dla danej nacji. Nie czas tu i miejsce wdawać się w szczegóły, ale np. Holendrzy mają raczej słabą armię, za to ich mocną stroną jest ekonomia (banki generują monety). Jednostką specjalną jest Skirmisher. Jednostka tania w produkcji, silna w starciu z piechotą, za to słaba przeciw kawalerii. Z kolei Francuzi są nie najlepsi pod względem ekonomii, ale za to dysponują Coureur, czyli chłopami, którzy nie tylko wydajnie pracują, ale też dobrze

► Biało-czerwoni jak zwykle
będą moralnymi zwycięzcami.

widziały. A w przypadku tego studia można było być niemal pewnym, że nie są to słowa rzucane na wiatr, bo przecież dwie poprzednie części były w swoim czasie bezkonkurencyjne, jeśli mowa o grafice. Zawsze o krok wyprzedzali rywali. Dziś różnice się zatężyły, jest kilka erteesów ze świetną grafiką, ale to nie znaczy, że AoE III nie wygląda rewelacyjnie. W grze wykorzystano wszelkie nowe technologie, czasem bardziej kojarzące się z FPS-ami, jak np. rag doll. Trzeba przyznać, że upadające postacie czy nawet latające kule armatnie robią spore wrażenie, bo pociski rykoszetują lub odbijają się nie eksplodując. Najlepiej jednak wyglądają wszelakie wybuchy, płomienie, kłęby dymu i oczywiście rozpad-

► Jak na razie 89:87 dla
naszych!

stolicy (nowe jednostki i stolica od kolonii pieniądze, surowce). Myślę, że panom z Ensemble Studios udało się uchwycić genialnie klimat Wielkich Podbojów i zależności pomiędzy państwem-matką a kolonią. Przynajmniej w początkowym okresie osiedlania się w Nowym Świecie.

Rasowo i z klasą

Poza tą olbrzymią nowalijką AoE III jawi się jako godny następca Age of Kings. Jest to bowiem rasowy i wręcz perfekcyjny ertees. Mamy tu właściwie **wszystko**, czego oczekują fani gatunku – kapitalne drzewko-rozwoju z mnóstwem udoskonaleń, cały zestaw budynków różnej użyteczności, dziesiątki jednostek etc. Do tego gromadzenie jedzenia i surowców oraz walka, która – tu kolejny plus dla AoE III – została solidnie rozwinięta. Tyczy się to kilku elementów. Po pierwsze, formacje otrzymały kilka nowych rozkazów. I tak Bombard oznacza, że wszystkie jednostki osłaniają artylerię, która w tym czasie ostrzeliwuje wroga. Charge to nic innego jak szarża, ale wygląda ona inaczej niż to, co widzieliśmy w dziesiątkach innych erteesów. Szarża przebiega bowiem dokładnie tak, jak to widzimy na filmach np. o wojnie domowej w USA, czyli formacja najpierw wolno idzie, a następnie przyspiesza przechodząc w bieg. Kawaleria atakuje szablami, a piechota bagnietami. Bardzo to realistyczne, trzeba przyznać – i niespotykane dotąd. Ciekawostką jest też wprowadzenie do zmagania najemników, Indian (jako sprzymierzeńców) oraz chociażby branderów.

Nowa jakość?

Podczas tworzenia Age of Empires III grafikom Ensemble Studios przyświecał szczytny cel stworzenia gry, jakiej nasze oczy jeszcze nie

widziały. Klasą samą w sobie są animacje jednostek. Piechota pięknie składa się do strzału z muszkietów albo dęga bagnietami, kawalerzyści tną szablami. Sami zresztą niedługo ocenicie, czy jest to najlepiej wyglądający ertees w historii.

I kto tu rządzi?

Oczywiście AoE III nie jest grą pozbawioną wad. **Kuleje fabuła**, o czym już wspominałem, nie zawsze też AI komputera sprawuje się jak należy. Zdarza się, że wrogie oddziały mijają się w drodze i żadna ze stron nie reaguje. To jednak powinno zostać poprawione przed premierą. Nie wszystkie misje są też równie pasjonujące, czasem wkrada się nuda (a raczej sugestia „ale to już było!”), choć być może i to ulegnie zmianie. Tak czy inaczej myślę, że Age of Empires III nie zawiedzie fanów. To naprawdę doskonały ertees. [GDA]

Walczą. Najlepszą jednostką wojowników nad Sekwany jest Cuirassier, czyli droga, choć bardzo skuteczna kawaleria. Zaletą Francuzów są także dobre stosunki z rdzennymi mieszkańcami Ameryki. Jak zatem wiadać, przynajmniej pod tym względem starano się trzymać realiów historycznych i poszczególne nacje mają odpowiednio przypisane charakterystyki.

Rzecz zupełnie nowa

Jednak największą zaletą i totalną nowością w grach jest opcja Home City. Dzięki niej gra toczy się niejako dwutorowo. **Mamy bowiem mapę trójwymiarową** z w zasadzie typową rozbudową miasta, wznoszeniem budynków, odkrywaniem nowych terenów, walką z przeciwnikiem, budowaniem armii, wydobywaniem surowców. A jednocześnie wystarczy kliknąć opcję Home City, aby przenieść się do stolicy, czyli np. w przypadku Anglii jest to Londyn, w przypadku Holendrów – Amsterdam. Stolicę możemy rozbudowywać, wymyślać tam nowe jednostki, bronię oraz co najważniejsze – wysłać ze stolicy do kolonii, w której walczymy, posiłki! Pomysł wręcz genialny, tym bardziej, że rozwój stolicy zależy od tego, jak nam się powodzi w kolonii. Im szybciej przybywa nam tam bogactw, tym szybciej możemy rozbudowywać stolicę i ślać za morze lepsze jednostki. Tak więc kolonia jest zależna od

ACTIVATE 2005

Doom, Quake, Call of Duty, Tony Hawk, KotOR – za wszystkimi tymi tytułami stoi jeden z największych dystrybutorów gier na świecie – Activision. Przeszłość ma wspaniałą, ale ma się też czym pochwalić, jeśli chodzi o plany na najbliższą przyszłość. I to właśnie robił na organizowanej co roku pod koniec wakacji imprezie Activate.

Nie samymi grami człowiek żyje, dlatego dużą uwagę poświęca się na takich imprezach otoczenie. A w porównaniu do dwóch ostatnich edycji, tegoroczna była... jakaś normalna. Dwa lata temu dziennikarzy zaproszono do starego zamczyska w Edynburgu, w deszczowej chłodnej Szkocji, rok temu do gorącej Barcelony, tym razem zaś Activision postawił na Londyn. Może i takim całkiem zwyczajnym miejscem to miasto nie jest, ale zdążyło się już opatrzyć każdemu związanemu z branżą (niektórym to się naprawdę w (!) poprzewracało – Q!). Pałac, zamek, Eye, Ben, most Tower, plac z gołębiani molestującymi bohatera narodowego – wszystko to widziało się już po kilka razy.

Dzień pierwszy

Dawno też minęły czasy, gdy podróż była długa, autobusową eskapadą... Fakt, że wstać

trzeba było o barbarzyńskiej 4.00 nad ranem, ale potem był już całkiem wygodny pociąg, nie mniej wygodny samolot i o 14.00 wylądowałem w Londynie. Jeszcze tylko zapewniony przez organizatorów transport do hotelu i to by było niemal wszystko, jeśli chodzi o atrakcje z pierwszego, przeznaczonego na dojazdy dnia. Wieczorem miały być jeszcze zapoznawcze drinki (bez)alkoholowe, ale do tego momentu trochę czasu zostało. Żeby tradycji stało się zadość, zabrałem się więc za zaliczanie pałacu, zamku, mostu i Bena (chodzi o zegar!). Przez pewną awersję do metra i autobusów trochę się to zwiedzanie wprowadziło przedłużało, ale choć z językiem na wierzchu, to jednak na początek party się załapałem. Na miejscu okazało się zresztą, że nie będzie to wcale party w hotelowym barze, a na przycumowanym przy hotelu statku! I to

zakończone oglądaniem nocnego Londynu z pokładu tegoż. Całkiem fajne przeżycie, mimo iż impreza zakończyła się jeszcze przed 23.00 – ale to ponoć dla naszego własnego dobra, bo następny dzień miał być bardzo pracowity.



GUN

■ PRODUCENT: NEVERSOFT ENT.
■ DATA PREMIERY: 8 LISTOPADA 2005
■ WWW.GUNTHEGAME.COM

Tony Hawk na dzikim zachodzie? Niezupełnie – a w zasadzie „zupełnie nie” – ale Gun i tak wyglądał super, a to oznacza, że rodzimy, opisywany kilka stron wcześniej Call of Juarez, będzie miał bardzo poważnego konkurenta.

■ To ty zabrałeś mojego bobra?!

Pierwsze wzmianki o nowej grze robionej przez twórców Tony'ego Hawka pojawiły się już rok temu, ale wtedy wydało się jedynie, że prócz nowego Tony'ego pracuje się tam nad czymś nowym. Na kolejne informacje trzeba było czekać aż do lipca bieżącego roku, ale za to tym razem wiadomo już było, że chodzi o Gun, grę o przemierzającym amerykański Dzikie Zachód wolnym strzelcu Coltonie White, próbującym odkryć swoją przeszłość.

Kapelusz

Choć na Activate pokazano grę w wersji na PS2, i tak kapelusze z głów zrywała. Pierwsze, co przychodziło do głowy w trakcie prezentacji, to GTA – tyle że osadzone w realiach Dzikiego Zachodu! Choć teren gry ma być podzielony na kilka obszarów, które będziemy odwiedzali w miarę postępów w grze, nawet pierwszy z nich robił wrażenie, tym bardziej że można się po nim było swobodnie poruszać. Centralny jego punkt stanowiło



Klimaty True Crime – tu jeszcze na spokojnie...



...a tutaj już w wersji dla dorosłych – tylko czemu tak mało policji???

Dzień drugi

Faktycznie taki był. Podzielono nas na grupki po maksymalnie 10 osób i od razu po śniadaniu zaczęto przepędzać po znajdujących się na szczycie hotelu salach, w których prowadzone były prezentacje nowych tytułów. Mogły się one ograniczać jedynie do demonstracji przeprowadzanej na żywo przez twórców, a mogły się też kończyć sesją sam na sam z grą – wszystko w zależności od grupy, do której zostało się przyporządkowanym. Oczywiście o losowym doborze ludzi nie było mowy, dlatego też dane mi było spędzić po dwie godziny ze Star Wars: Empire at War i X-Men Legends II: Rise of Apocalypse oraz aż trzy z The Movies! Wprawdzie pozostałe tytuły (poza True Crime: New York City oraz Gun) oglądałem przez to już tylko przez parę chwil, ale bijatyka ze Shrekiem zbyt ciekawa nie była, o Ultimate Spider-Manie

i Battlefrontie II już pisaliśmy, zaś nowego Quake'a i Call of Duty na eventcie w ogóle nie było.

Noc druga

Choć prezentacja True Crime: NYC (o wersji PC cicho, a szkoda, bo zapowiada się na całkiem niezłą konkurencję dla GTA) kończyła część oficjalną, pozostała jeszcze ta nieoficjalna – czyli kolejne party, tym razem w klimacie True Crime. Za stworzenie tego klimatu odpowiadało kilka przebranych za policjantki hostess (w trakcie części oficjalnej przebrane były między innymi za Storm w czarnym, błyszczącym wdzianku i książniczkę Letę z obwarzankami na głowie, ale tak dobrze się ukrywały, że nie udało się im zrobić nawet jednego zdjęcia!), wielki lodowy gun, amerykańska budka z hot-dogami, stół z cierniową siatką, graffiti na żywo oraz pokazy breakdance'u. Teoretycznie super, ale impreza

cierpiała na standardową przypadłość eventów organizowanych dla graczy – brak kobiet! Kilka gorących policjantek to za mało, by setka facetów zaczęła robić coś ponad leniwe sączenie drinków oraz gadanie ze starymi i poznanie nowych znajomych. I tak aż do drugiej, kiedy to autobus zawiózł wszystkich z powrotem do hotelu na zasłużony odpoczynek.

Dzień trzeci

Śniadanie, wymeldowanie, wypadek na autostradzie (nie nasz na szczęście) i spowodowane nim prawie półtoragodzinne opóźnienie w wyjeździe na lotnisko, kontrola, odlot, przylot, pociąg. Innymi słowy, nic ciekawego, ale za to przed 24.00 wylądowałem w ciepłych domowych pieleszach. A następnego dnia rano, w piątek..., dzień urlopu! W końcu wrażeń trochę było i przed przelaniem ich na papier trzeba było trochę ochłodzić. [CDA]

Dodge City – miasteczko z salonom (w którym można pograć w pokera, pogadać z miejscowymi i wziąć udział w bójce), sklepami, bankiem oraz lokalnym przedstawicielem Pony Express, dla którego można było rozwozić paczki – jeśli akurat po kolejnej przegranej w pokera nie ma się już kasy na życie, a nie chce się nam bawić w łowcę nagród (bo i taka możliwość w grze istnieje, wystarczył zabrać jeden z rozwieszonych w mieście plakatów). Ba, był nawet obowiązkowy burdel, w którym zresztą nasz bohater poszukiwał Jenny, kobiety mającej wiedzieć coś o jego przeszłości.

rewolwer

Walka z miłośnikami wdzianków Jenny i jej koleżanek była zresztą świetnym pretekstem, by pochwalić się, jak rozwiązany został ten element gry. Typów broni będzie tu zresztą wiele, ale podstawa to oczywiście rewolwery – ze względu na szybkość są perfekcyjne w walce na krótkie dystanse. Tylko z nimi dostępny jest zresztą tutejszy odpowiednik bullet time'u. Strzelby jednak też swoje zastosowania mają, choćby przy pojedynkach na większe odległości, zaś dla koneserów dostępne będzie również uzbrojenie rdzennych mieszkańców tych terenów. Co jednak najważniejsze, walka była bardzo dynamiczna i to mimo faktu, że przecież bohaterem sterowano za pomocą padła, a nie myszki!

koń

Równie dobre wrażenie sprawiała także kolejna z demonstrowanych misji. Tym razem nasz bohater, razem ze znajomymi, rozprawiał się z koniokradaami. Sami też oczywiście byli już konno, a choć jazda na własnym rumaku jest nieco bardziej skomplikowana niż na motorze (choćby dlatego, że ten bez rampy płotu nie przeskoczy – a koń, także w Gunie – i owszem), nie przeszkadzało to prowadzącemu w jednoczesnym sterowaniu wierz-



Nie jeździj, koleś, tyle w kółko, ho ci się w głowie zakręci. I spadniesz.

chowcem i upewnianiu się, że poszukiwani staną przed obliczem prawa „(...) lub martwi”. Z konia można było zresztą w każdej chwili zejść, użyć jakiegoś martwego jako tarczy czy wsiąść na zwierzątko kogoś gryzącego już piach. Co ważne, wszystko to wyglądało bardzo naturalnie, a właściwie westernowo. Wszystkie ruchy ludzi i zwierząt, odgłosy... ba, tu nawet trafione konie zachowywały się tak, jak to znany z wielkiego ekranu!

i film

A to przecież cały czas była gra, nie filmik! Tymi zresztą też się twórcy pochwalili – po prostu western i tyle. I to z dobrymi aktorami. Ze co, że się za bardza na Guna napaliłem? Przysnągę się bez bicia. Ba, napaliłem się na niego, mimo że po zobaczeniu pierwszych



Błada twarz być zaraz rumiana!



filmików spisałem go na straty – tak dobrze prezentował się na żywo. I jeszcze jedno. Porównanie do GTA nie było jedynie sposobem na przyciągnięcie waszej uwagi, ta gra naprawdę ma aż tak duży potencjał! [CDA]



Kwitnące budownictwo mieszkaniowe w Imperium.



Another one bites the dust.



Ostatnią strategią osadzoną w świecie Gwiezdných Wojen był Force Commander. Za wiele dobrego powiedzieć się o nim niestety nie dało, ale na szczęście Empire at War ma duże szanse stać się pierwszą strategią, która jest i dobra, i osadzona w świecie Lucasa.

STAR WARS:

Oczekiwania są oczywiście bardzo duże, ale też tym razem twórcą jest nie byle kto. Petroglyph utworzyli byli pracownicy Westwooda, a jakby nie było, to od nich właśnie cały ten RTS-owy szal się zaczął. Dune 2, Command & Conquer – tytułów tych żadnemu fanowi gatunku przedstawiać nie trzeba. W końcu od pierwszego z nich wszystko się zaczęło (dobra, wiem, że to nie była pierwsza gra, którą można by pod definicję RTS-ów podciągnąć, tyle tylko, że jako pierwsza nie przeszła bez echa i doczekała się naśladowców), a C&C miał równie mocną pozycję co Warcraft. Fakt, że obecnie imperium Westwooda leży w gruzach, ale to właśnie na nich powstał Petroglyph. I Empire at War.

Nowa nadzieja

Nikt przy zdrowych zmysłach nie mógłby z czystym sumieniem powiedzieć, że po dwóch godzinach grania wie już o grze wszystko, ale z drugiej strony, nawet po tak krótkim, ale jednak własnoręcznym obcowaniu wie się znacznie więcej niż po lekturze materiałów prasowych. Co zatem o Empire at War wiemy? Gatunek: strategia czasu rzeczywistego. Czas akcji: **okres od paru miesięcy przed początkiem Epizodu IV** aż do końca epizodu VI, a więc obejmujący wszystko to, co w Gwiezdných Wojnach najlepsze. Żadnych uszatyż z niebieskimi kulami klonów nie będzie – grę oparto na klasycznej trylogii i chwala za to twórcom wielką.

Miejsce akcji: galaktyka bardzo daleko stąd. I to cała znana galaktyka, bo zmagania toczyć się będą nie tylko na powierzchni planet (w sumie ponad trzydzieści, w tym wszystkie znane z Trylogii, takie jak Courscant, Hoth, Aldeeran czy Dagobah), ale również w otaczającej je przestrzeni kosmicznej. Niemal jak w Galactic Civilizations, tyle że **planety połączone są korytarzami nadprzestrzennymi**, przez co flota oraz transportowce z siłami naziemnymi mogą się poruszać tylko pomiędzy niektórymi z nich. O, dokładnie jak w Master of Orion 2! Ze to duże ograniczenie? Z drugiej strony, ma też przecież wiele zalet. Wystarczy w końcu jeden dobrze broniony system w strategicznym miejscu, by skutecznie chronić nawet kilka innych systemów przed zakusami wroga.

Na Dagobah? Tam nic nie ma!

Jednak choć panowanie w kosmosie będzie niezwykle istotne, również dużo będzie się działo na powierzchni planet. I wcale nie dlatego, że trzeba będzie zbierać surowce – ten wątek maksymalnie uproszczono, wystarczy więc planetę kontrolować, by zapewnić sobie stały dopływ gotówki. Nadal jednak do gracza należy decyzja, co na planecie wybudujemy. Każda ma ograniczoną liczbę miejsc, nadających się na budowę i bez specjalizacji się nie obejdzie.

Najlepsze jest w tym całym budowaniu jednak to, że aby wybudować – dajmy na to – fabrykę lekkich pojazdów, wcale nie będzie trzeba samemu wybierać na nią miejsca. Wystarczy na ekranie informacyjnym planety kliknąć na odpowiedniej ikonie zgłosić zapotrzebowanie, a resztą zajmie się komputer. Podobnie ma się sprawa z jednostkami – nie interesuje nas, w jakiej fabryce będzie dana jednostka produkowana, wszelkie zamówienia składamy z poziomu ekranu informacyjnego. Dzięki temu kwestie gospodarcze zajmują w trakcie gry tylko tyle czasu, ile to naprawdę niezbędne – reszta zostaje na militarną stronę konfliktu.

Włączyć zapłon główny

Strona militarna to oczywiście bitwy, te zaś dzielą się na dwa rodzaje: **w kosmosie oraz na powierzchni planet**, przy czym atak na powierzchnię można przeprowadzić dopiero po rozgromieniu wrogich sił znajdujących się na orbicie. Fani Homeworlda mogą jednak odczuwać pewien niedosyt. Owszem, da się atakować poszczególne systemy dużych jednostek, myśliwce przy niszczycielach czy bazach kosmicznych są ledwo widoczne (ale za sprawą symboli taktycznych nie powoduje to problemów z wydawaniem rozkazów), są także specjalne tryby pracy kamery, dzięki którym można sobie podpatrywać pojedyncze TIE Fighters czy X-Wingi, ale... walka w kosmosie toczy się tu tylko w dwóch wymiarach!



» Spacerak z pleskiem.

» W lewym górnym rogu tego screena kryje się goła baba. Przysięgam!



EMPIRE AT WAR

Trzeci nie ma żadnego znaczenia taktycznego, a jednostki manewrują w pionie (według własnego widzimisię, gracz wpływu na to nie ma) tylko dlatego, że ładnie to wygląda. Tyle tylko, że skoro mimo „spłaszczenia” pola walki nadal wygląda to wszystko bardzo filmowo, nie ma się raczej co na to rozwiązanie obruszać. W końcu Empire at War do miana realistycznej strategii nie aspiruje, zaś jak na RTS-a, taki poziom skomplikowania bitew w kosmosie jest w zupełności wystarczający.

A, i jeszcze jedno. Imperium może wystawić taką kulistą stację kosmiczną, dzięki której walka na powierzchni planet w ogóle nie będzie potrzebna – zostaną z nich jedynie asteroidy! Fakt, że jest to dość spore marnotrawstwo, ale jak ktoś chce się pobawić w wielkiego Moffa, proszę bardzo.

Obi kontra Ani

Zresztą jeśli planety atakować nie chcemy, nawet nie mając Gwiazdy Śmierci możemy zadowolić się zniszczeniem sił na jej orbicie – to wystarczy, by móc bez problemu lecieć dalej. Pozostanie ona jednak pod wpływami wroga i to ze wszystkimi tego konsekwencjami. Bez walki na ziemi nie zobaczymy także pojedynków Obi Wana z Darthem Vaderem, bo bohaterowie ci dostępni są jedynie w czasie walk na powierzchni planet – w przeciwieństwie choćby do Wedge

Antillesa, który z kolei wymiata w kosmosie. Każdy z bohaterów ma zresztą nie tylko bardzo dużą wytrzymałość i siłę ataku (Darth Vader rozwał kilka oddziałów rebeliantów bez najmniejszych problemów), ale także zdolności specjalne, dzięki którym jeszcze trudniej ich pokonać. Choć jest to, rzecz jasna, jak najbardziej możliwe i to nie tylko w pojedynkach bohater kontra bohater, aczkolwiek przyznać trzeba, że sposób ten jest mimo wszystko najbardziej widowiskowy. Te pokazy mocy i buczące miecze...

Ale wracając do samej mechaniki: atakujący rozpoczyna od desantu sił (dowolnie wybranych spośród znajdujących się na orbicie) w punkcie strategicznym pozostającym poza kontrolą wroga, a następnie stara się przejąć kontrolę nad pozostałymi punktami. To właśnie w nich można desantować nowe siły, stawiać instalacje obronno-pomocnicze (warsztaty naprawcze czy wieżyczki), tam także usytuowane są budynki, które warto niszczyć, bo nawet jeśli się potem wycofamy (w Empire at War taka taktyka sprawdza się bardzo dobrze, szczególnie po stronie Rebelii), wróg będzie musiał poświęcić czas i pieniądze na odbudowanie zniszczeń.

I małe dopowiedzenie – **toczymy tylko jedną bitwę naraz, a czas w pozostałej części galaktyki staje w miejscu.** Z jednym

wyjątkiem – walcząc na powierzchni planety można wezwać wsparcie ze strony bombowców, a do walki na orbicie mogą się włączyć działa jonowe wybudowane zawczasu na powierzchni planety.

Powrót Jedi?

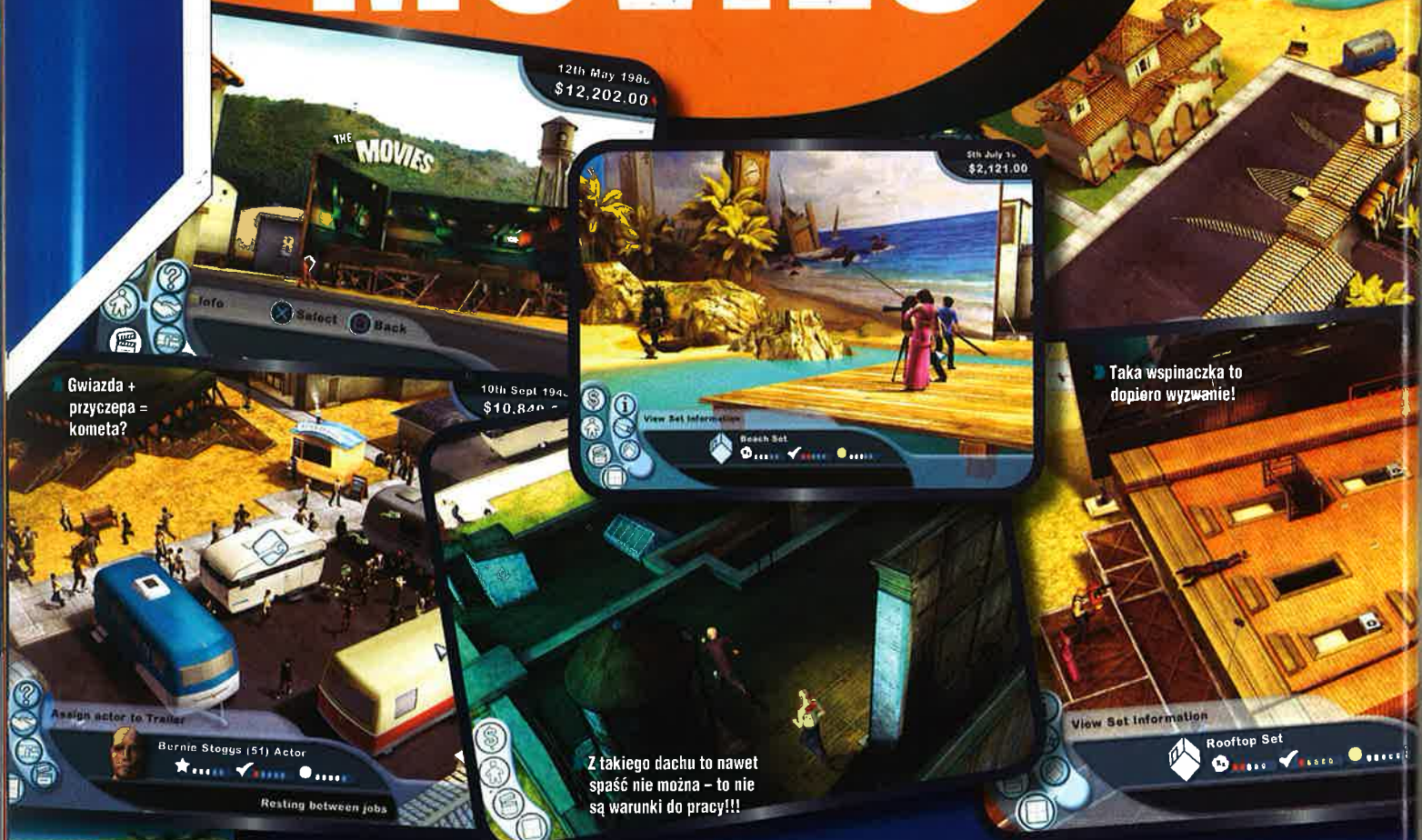
Albo zemsta Sithów, jak kto tam woli. W każdym razie w Empire at War już obecnie grało mi się bardzo przyjemnie, mimo że dostępna była tylko króciutka kampania demonstracyjna. Zresztą mająca stanowić człon pełnej wersji kampania „filmowa” wcale nie będzie jedyną! A nawet w jej przypadku wierność Trylogii ograniczać ma się jedynie do miejsc, bohaterów i zadań do wykonania. Jeśli ktoś będzie na tyle dobry, że nie da sobie zniszczyć pierwszej Gwiazdy Śmierci, grę bez większych problemów zakończy jeszcze przed Bitwą o Hoth!

Dostępne mają być zresztą także kampanie mniejsze, w rodzaju tej, w którą miałem okazję pograć (w sumie jakieś 7 planet), podobnie jak tryb multi oraz edytor. A jeśli dodać do tego robiącą już teraz bardzo pozytywne wrażenie oprawę dźwiękową (prosto z filmów)... Taaa, rok 2006 ma naprawdę wielką szansę przejść do historii jako ten, w którym ukazała się pierwsza strategia w świecie SW, w jaką z chęcią grali nie tylko maniacy! [GDA]

PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS/ACTIVISION
DATA PREMIERY: JESEN 2005
WWW.LIONHEAD.COM/THEMOVIES

THE MOVIES

A wiecie, że Peter Molyneux robi The Movies? Co, że od 2002? I że było już kilka zapowiedzi? No dobra, niech wam będzie... Ale jeszcze jedna, jednostronicowa, nikomu nie zaszkodzi – bo tym razem będzie o samodzielnym robieniu filmów!



Gwiazda + przyczepa = kometa?

Taka wspinaczka to dopiero wyzwanie!

Z takiego dachu to nawet spaść nie można – to nie są warunki do pracy!!!

Nie jest to może jakaś specjalna nowość, bo o istnieniu tej opcji twórcy chwalili się już od dawna, ale podczas Activate można było w końcu samodzielnie z niej skorzystać. Oczywiście z pozostałych części gry również, ale że w ciągu trzech godzin za wiele zrobić się nie da, po krótkim wstępie ogólnym twórcy łaskawie wpisać kody odblokowujące, dodali każdemu kupę szmalu i hajda, można się było – bez dbania o tak przyziemne sprawy jak stan kasy – zabrać za tworzenie własnego arcydzieła.

Do Spielberga to panu jeszcze daleko

Tyle jeśli chodzi o wstęp teoretyczny – ale jeśli myślicie, że brak kłopotów finansowych wystarczy, by wyreżyserować dobry film (i wymyślić do niego scenariusz), to jesteście w błędzie. Wprawdzie sam proces wydaje się bardzo prosty, bo wystarczy wybrać gatunek i obsadę, by przenieść się na ekran służący do edycji pojedynczych scen. A że w dodatku sceny wybieramy sobie z listy – cóż może być w tym trudnego? Ano może. Po pierwsze, choć film ma z góry narzuconą strukturę, można ją samemu dowolnie rozbudowywać

o kolejne elementy. Po drugie, sama lista – nawet jeśli komputer będzie ograniczał ją jedynie do scen wg niego do danego miejsca filmu odpowiednich – i tak robi wrażenie... oszałamiające! Podpowiedzi możemy też wyłączyć i samemu szukać odpowiadających nam ujęć. Fakt, że w prosty sposób da się wyszukać wszystkie sceny na koniu, w samochodzie czy z bronią palną, ale i tak możliwości jest w zasadzie nieskończenie wiele. Po wyborze sceny przychodzi bowiem czas na modyfikację: wybór konkretnych strojów, rekwizytów czy intensywności okazywanych w niej przez aktorów uczuć.

Poszczególne sceny, jak i cały film można, rzecz jasna, na bieżąco oglądać, a poprawki wprowadzać, dopóki się nam to nie znudzi. Liczba dostępnych opcji sprawia jednak, że bez doświadczenia – mimo bardzo przejrzystego interfejsu – trudno się w tym wszystkim połapać. Tego wszystkiego było po prostu, jak na moje doświadczenie w tworzeniu filmów, za dużo! Na szczęście na warsztat można wziąć także gotowy scenariusz i jedynie lekko go zmodyfikować, a nawet całą tę

zabawę w samodzielne kręcenie i dobór scen całkowicie zignorować, choć trzeba przyznać, że mimo wszystko perspektywa stworzenia własnego filmu, z własnoręcznie dobranymi scenami, aktorami, strojami, rekwizytami, a nawet muzyką i dubbingiem jest bardzo kusząca! Swoje dzieło będzie oczywiście można zapisać jako normalny filmik, by następnie chwalić się nim bez potrzeby uruchamiania The Movies.

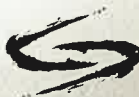
Akcja!

Ba, ma się nawet pojawić specjalny tryb gry, w którym gracz będzie mógł tworzyć filmy bez całej simowej otoczki – zero dbania o kasę, zero rozbudowy studia czy strojących fochy gwiazd. A jeśli do tego dodać, że dostępny będzie jeszcze bardzo szczegółowy edytor aktorów... drżj, Hollywood, nadchodzi banda domorosłych filmowców! Oczywiście reżyserowanie i tworzenie scenariuszy to tylko jeden ze sposobów na zabawę w The Movies, ale skoro nawet on oferuje aż takie możliwości... cóż, nie wiem jak wy, ale ja się już ich premiery nie mogę doczekać! **ICDAI**





Nadchodzi nowy wymiar rozrywki...



CENEGA

X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Pierwsze Legendy PC-ty niestety ominęły, ale za to dwójka... Tak, tak, poza konsolami pojawi się również na PC! A po pierwszym obcowaniu z grą mogę powiedzieć tylko jedno: zapomnijcie o Jedyńce, zapomnijcie o Fantastycznej Czwórce – to Rise of Apocalypse dopiero wymiata!

Porównanie do F4 jest o tyle na miejscu, że również w XMLII kieruje się czterema bohaterami naraz, dysponują oni supermocami i walczą ze złem. Tyle tylko, że mocy jest więcej, wygląda to wszystko, że mucha nie siada, a czwórkę dobieramy sobie według własnego uznania. I to nie tylko spośród tych dobrych...

Magneto i jego kumple

W klimat dwójki wprowadza już samo intro, w którym Magneto (szef Brotherhood, organizacji mutantów kierujących się „mniej” szlachetnymi pobudkami) ze swoimi znajomymi wchodzi do więzienia o mocno zaostrożonych środkach bezpieczeństwa. A że źli mutanty są... źli, mamy więc pokaz różnych sposobów na „pozbycie” się strażników – ale do czasu, bo w środku spotykają Wolverine’a z kumplami (czyli tych dobrych). Co się jednak w tym momencie dzieje? Ano... dalej idą już razem – by uwolnić profesora Xaviera, szefa

dobrych! Koniec świata? Nawet nie w przemożności, bo Mutanci mają nowego wroga – Apokalipsa. I tylko współpracując mają szansę, by go pokonać. Nie powinno więc dziwić, że już od pierwszej misji – poza Wolverine’em – można do swojej drużyny wcielić samego Magneto, o jego kumplach nie wspominając. Oczywiście bez słownych utarczek się nie obejdzie, w końcu nie wszyscy do siebie miłością palają, ale to tylko dodaje grze smaczku. A fabuła – jak na RPG przystało – odgrywa tu pierwszoplanową rolę.

Nie wszyscy „źli” Mutanci pozostali jednak wierni Magneto – niektórych znanych z komiksów niemiłuchów będziemy musieli rozwiązać, ale i tak wachlarz możliwości, jakimi dysponuje nasz team, znacząco wzrósł. Jak to na wstępie stwierdzili twórcy: „pojawienie się »złych« Mutantów po stronie gracza pozwoliło nam dodać nowe sposoby pokonywania wrogów, o których podopieczni Xaviera nawet by nie pomyśleli”. A Magneto wyrzutów sumienia z powodu wbicia w ciało wroga setek metalowych ostrzy nie ma...

Ty i twoi kumple

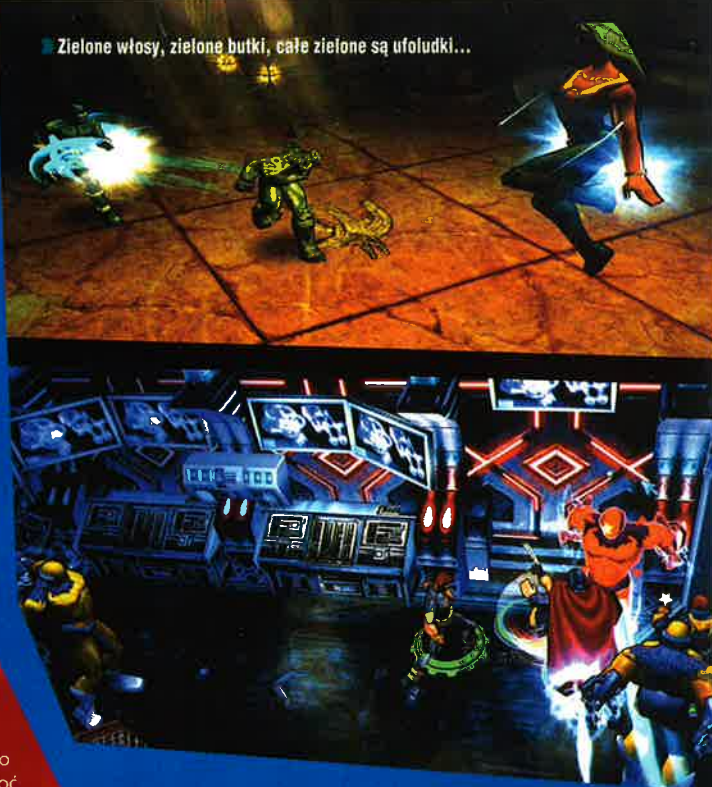
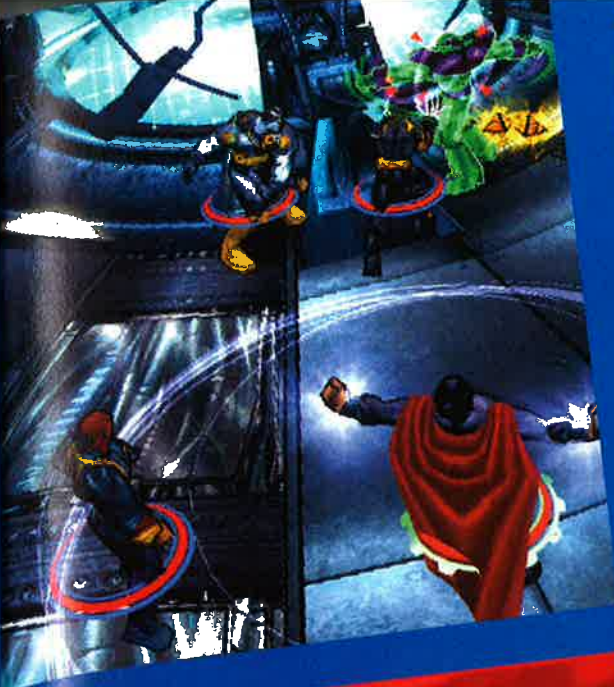
Druga wielka zmiana to tryb multi. W Jedyńce można było wprawdzie grać z kumplami, ale pod warunkiem, że przyszli do ciebie.

Dwójkę natomiast można przejść (nawet całe 40 godzin gry!) razem z internetowymi znajomymi. Ba, nie ma najmniejszych problemów, by zacząć kierując **wszystkimi mutantami solo**, potem pograć ze znajomym, który właśnie wpadł w odwiedzinę, a następnie – cały czas kontynuując tę samą grę – walczyć razem ze znajomymi rozszanymi po całym świecie. Mistrzowski pomysł, tym bardziej że dopiero współpracując z innymi ludźmi mamy możliwość wykorzystania pełnego potencjału mutantów. Bo co z tego, że kierowani przez komputer też walczą, skoro co bardziej interesujące kombosy wymagają wykorzystywania odpowiednich mocy w odpowiednim czasie.

Możecie wprawdzie w tym momencie słysznie zauważyć, że grając z żywymi ludźmi uzyskanie takiego stopnia zgrania wcale nie będzie proste, ale tu przychodzi z pomocą kolejna fajna opcja – rozmowy głosowe, dostępne bezpośrednio z poziomu gry. Wyjątek stanowią przerywniki filmowe, w czasie których komunikacja ta będzie niedostępna (zeby inni gracze nie psuli ci przyjemności ich oglądania), ale na szczęście można je przetrwać. Rozmowy głosowe dostępne są za to również w lobby i będzie można pogadać, zanim rzucimy się w wir walki.

To oni zaczęli pierwszy, ja się będę bronił!

Basen był, a jakże, ale miejsce trzeba sobie było wywalczyć.



Zielone włosy, zielone butki, całe zielone są ufoludki...

Jeszcze jedna dobra wieść – grać można nie tylko w czwórke. Jeśli nie chcemy, nie musimy również korzystać w takim przypadku z pomocy AI, bo o ile tylko czujemy się na siłach, nie stoi na przeszkodzie, by grę ukończyć nawet jednym mutantem.

RPG i akcja

Bardzo fajnie twórcy podeszli również do części RPG-owej. Statystyki bohaterów są **bardzo rozbudowane** i wejście na poziom potrafi zająć sporo czasu. Super, o ile gramy samemu i chcemy mieć pełną kontrolę nad „swoimi” mutantami, ale przy grze razem z innymi graczami parominutowe przerwy „na poziomik” mogą być bardzo irytujące. Poradzono sobie z tym w bardzo prosty sposób – otóż, poza ręcznym wchodzeniem na poziomy, w grze dostępnych jest również kilka automatów, dzięki czemu można sobie zażyczyć, by np. w trakcie gry online nasz bohater rozwijał się automatycznie. Albo żeby automatycznie rozwijani byli tylko niektórzy bohaterowie. Albo... nie wszystkie szczegóły zostały już ujawnione, ale twórcy obiecują, że możliwe będzie przetrzucenie na komputer rozwoju tylko niektórych zdolności naszego mutantu, bo np. zależy nam na własnoręcznym doborze mocy, a reszta może iść z automatu.

Z mocami też zresztą pokombinowano, bo nie dość, że jest ich dwa razy więcej niż

w jedynce (po około 12 na mutantu, choć mutant mutantowi nie-równy i np. w pełni rozwiniętemu Magneto mało kto dał radę), ale można je będzie wybierać także w trakcie misji, co we wcześniejszym XML było niemożliwe.

Bardzo miły dodatek stanowi również opcja przenoszenia się pomiędzy miejscem akcji, a bazą, w której akurat nasi mutanci stacjonowali (ze względu na atak Apokalipsa takich tymczasowych baz będzie pięć – bo ani siedziba Brotherhood, ani akademia Xaviera w zasadzie już nie istnieją). Dzięki temu team można było zmieniać nawet kilka razy w trakcie misji! A skoro już przy misjach jesteśmy – będzie można cofać się do misji już wykonanych, np. żeby zebrać wszystkie bonusy (a tych ma być całe multum), a także wybierać kolejność, w jakiej będącieny je zaliczali – pod tym względem gracz, jak na dobre RPG przystało, ma mieć bardzo dużą swobodę.

PC a konsole...

W przypadku gry powstającej równocześnie na PC i konsole, pozostaje jeszcze jakość konwersji. Na szczęście wykonano kawał dobrej roboty i graficznie to właśnie na blaskach XMLII prezentowało się najlepiej. Konsolowy rodowód widoczny był tylko w designie map (jak na standardy PC, niezbyt dużych), co jednak miało dość dobre uzasad-

nienie w fabule i problemu nie stanowiło. Złego słowa nie można również powiedzieć o sterowaniu. Nie dość, że wystarczyła do tego klawiatura (z WSAD na czele) i myszka, to jeszcze można było sobie wybrać, czy chcemy bohaterami kierować jak w Diablo, pokazując myszką, gdzie mają iść i kogo bić, czy też nastawiamy się na akcję i kierujemy naszymi bezpośrednio za pomocą klawiatury jak w bijatykach czy strzelankach. Ten drugi sposób sprawdzał się zresztą dużo lepiej, bo akcji jest tu naprawdę sporo i myszka była najwzyczajniej za wolna.

Wszystko to sprawia, że nie tylko zagorzali fani X-Menów powinni mieć tę grę na oku – bo to po prostu bardzo dobra Action RPG, której fabuła z Mutantami jest tylko dodatkową zaletą. W dodatku rozwój postaci można całkowicie wyłączyć, a to sprawia, że jest to również świetna propozycja dla fanów wspólnego bicia wrogów – bo takich tytułów ostatnimi czasy za wiele nie było. Pozostaje więc już tylko czekać na premierę, bo X-Men Legends II zapowiada się na jeden z najciekawszych tytułów tego roku. I to nie tylko dla mutantów. [GDA]

Zielony tu, zielony tam,
ja zielono pod czaszką
mam...



Jeden taki mutant,
a problemy energetyczne
byłyby przeszkodą!

Akcja.....2	RPG.....1	Sim.....1
FPS.....2	Strategia.....3	Wyścigi.....2
Polonizacja.....1	Sport.....2	
Przygodowa.....2	Szachy.....1	

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 17 GIER



Choć liczba recenzowanych tytułów jest mniej imponująca niż miesiąc temu, to wśród nich znajdziesz naprawdę sporo Dużych Hitów, a przynajmniej Gier, O Których Się Mówi. Tym samym sezon ogórkowy oficjalnie uznajemy za zamknięty!

GAME WALKER

Advent Rising

Gatunek: akcja
Podobne do: MDK, Heavy Metal; F.A.K.K. 2
Wymagania: Win 2000/XP, P IV 2 GHz, 256 MB RAM, 128 MB na karcie graficznej
Ocena: 7
Autor recenzji: Crockett
Internet: www.adventrising.com
Testowane na: PIV 3 GHz, R X600, 1 GB RAM (bez najmniejszych problemów)
Demo: brak
Strona w CDA: 112

Od autora: Niezła, choć zakończenie zawodzi. Czekamy na kolejne części!

Mac Abra: Cóż, scenariusz trylogii Advent trudno uznać za najlepsze dzieło Orsona Scotta Carda, twórcy sagi o Enderze. Z drugiej strony – to tutaj to tylko część pierwsza, więc być może kolejne zmienią moją opinię o nim.

gem: Problem w tym, Mac, że Advent Rising zawodzi nie tylko w kwestii fabuły... Szwankuje, i to poważnie, AI. Zdecydowanie nie jest to mistrzowskie dzieło nie tylko Carda, ale również GlyphX.

Allor: No i jeszcze pierwsza część kończy się w takim momencie, że chciałoby się twórców posiekać na plasterki.

Qn'ik: ...i ugotować. W SOSIE MIĘTOWYM!



Black & White 2

Gatunek: RTS
Podobne do: Black & White, Rome, Total War
Wymagania: procesor 1,4 GHz, 512 MB RAM, 128 MB na karcie graficznej
Ocena: 8+
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: www.bwgame.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, 1 GB RAM (bez większych problemów nawet przy maksymalnych ustawieniach)
Demo: brak
Strona w CDA: 100

Od autora: Peter Molyneux to geniusz, ale już dawno nie udało mu się tego dowieść. Black & White 2 to bardzo solidna gra, da sporo frajdy każdemu fanowi RTS-ów, ale chyba u wszystkich graczy wywoła lekkie poczucie zawodu. Od takich produkcji, szczególnie jeśli tak się je zapowiada, można oczekiwać więcej!

Mac Abra: Można i trzeba! Bo jak nie od Gwiazd, to od kogo?

Allor: No właśnie – jak na geniusza dawno już niczego genialnego (lub nawet „jedyne” przelomowego) nie zrobił... A B&W2 tego przerosła zapowiedzi nad treścią nie zmienia...

gem: Hype szkodzi. Fable, Black & White 2... Nie stawiajcie się za dużo pozytywnie do The Movies.

Czarny Iwan: Za dużo Black, za mało White, ot co!

eld: A mnie nikt nie zmusi do zagrania w B&W2, po prostu jedynka była słaba i wątpliwe, by dwójka była powrotem Molyneux do formy.

Qn'ik: Peter to mistrz! Co prawda, głównie auto-promocji, ale zawsze mistrz.



Bet on Soldier

Gatunek: FPS
Podobne do: Iron Storm, Aliens vs. Predator 2
Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, 128 MB na karcie graficznej
Ocena: 8+
Autor recenzji: Hut
Internet: www.betonsoldier.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, 1 GB RAM (zasadniczo chodziło bardzo dobrze – największy kłopot sprawiał długi czas ładowania poziomów)
Demo: brak
Strona w CDA: 062

Od autora: B.o.S. to z jednej strony FPS bardzo tradycyjny, z drugiej zaś wyposażony w kilka elementów, które odróżniają go od konkurencji. Dodatkowo może się pochwalic unikalnym wyglądem, designem broni, postaci i poziomów. Nieco awangardowa produkcja francuskich programistów, która zasługuje na zainteresowanie. Kto wie, może tobie akurat styl gry zaprezentowany w B.o.S. przypadnie do gustu?

Qn'ik: Mnie? Naprawdę? No, nie wykluczam, ale dopiero po wydaniu patcha na darmowe save'y.

Mac Abra: Nie na mój sprzęt... Bez GB RAM-u nawet nie warto podchodzić.

Czarny Iwan: Gra niezawodna jak francuska armia.

gem: Drogi Noir Iwan, właśnie straciłeś dobrą okazję, by siedzieć cicho. Ja tam Stawiam Na Żołnierza!

Allor: Nie ma to jak francuska technologia! Viva la przeciętność!

eld: Ale za to jakie mają sery i ciacha...



Blitzkrieg 2

Gatunek: RTS
 Podobne do: Blitzkrieg, Codename Panzers
 Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, PIII/Athlon 1.0 GHz, 320 MB RAM, karta graficzna
 Ocena: 9
 Autor recenzji: eld
 Internet: <http://blitzkrieg2.de>
 Testowane na: PIV 2.8 GHz, Windows XP 1 GB RAM, GF 6600GT
 Demo: 11/05
 Strona w CDA: 076

Od autora: Zaskakująco dobry ertees. Niezły pod względem taktycznym, realistyczny, a bardzo dobry, jeśli chodzi o swobodę działania. W końcu to my jesteśmy dowódcą, nie?

gem: Ma się rozumieć, że się wie!

Mac Abra: [nie odzywa się, bo ciągle gra...]

Allor: Najlepsze jest jednak to, że Eld duuuugo nie mógł się zdecydować, które z wad tej gry są wadami godnymi znalezienia się w stopce. Bo ponoć ani jedna z nich nie przeszkadza w grze!

eld: Za to tobie przeszkadza, że zabijam elfy. Cholerny pacyfista!



Daemonica

Gatunek: przygodowa
 Podobne do: z wyglądu do hack'n'slashów :)
 Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, Win 98/ME/00/XP, grafika 64 MB
 Ocena: 6+
 Autor recenzji: CormaC
 Internet: www.daemonica.com
 Testowane na: Athlon Barton 3500+, 1 GB RAM, GF6800GT (śmigało perfekcyjnie)
 Demo: brak
 Strona w CDA: 074

Od autora: Przygodówka dość uboga pod względem grafiki, jednak z niezłą fabułą i sugestywnym, mrocznym klimatem. Prowadzimy średniowiecznego detektywa potrafiącego rozmawiać ze zmarłymi, który bada tajemnice małego miasteczka. Do tego kilka hack'n'slashowych pojedynków. Uwaga! Dużo tekstu pisanego (zastępuje przerywniki) – może rozboleć głowa. ;)

Mac Abra: Adventure? Dziękuję, postoję.

gem: To ja sobie postoję z Mac Abrą... Choć wolalbym ze Smuglerem, a ściślej – na urlopie, grrr!...

Hut: To wy tu sobie postójcie, a my idziemy na imprezkę.

Czarny Iwan: Poczekaj, Hut, postawię mu na głowie latarenkę, niech oświeca drogę zbłąkanym wędrowcom.

Allor: Od razu widać, że nie EGM ją oceniał, bo ocena jakaś taka jak na przygodówkę niska...

eld: To może być przełom w historii CDA!

gem: To JEST przełom w historii CDA! Godzien dodatku nadzwyczajnego! Wyobraźcie sobie te nagłówki krzyczące „PRZYGODÓWKA W CDA I 6+!!!”

Qn'ik: Mówicie, żeby to dać na okładce zamiast „Pełne wersje”?

CormaC: Będę sławny? ;)



ECHO: Secrets of Lost Cavern

Gatunek: przygodowa
 Podobne do: cykl Myst
 Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, procesor 800 MHz, 64 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
 Ocena: 8
 Autor recenzji: EGM
 Internet: www.kheopsstudio.fr
 Testowane na: Athlon 2000 XP, Radeon 9600, 512 MB RAM (niczym woda w rwącym potoku)
 Demo: brak
 Strona w CDA: 108

Od autora: Wszystko to, czego nie można zobaczyć w jaskini Lascaux, możecie obejrzeć grając w ECHO: Secrets of Lost Cavern.

Mac Abra: Ciekawe, nie powiem. I edukacyjne, dobra do pokazania rodzicom: „zobacz, mamo, gry to nie tylko zabijanie!”

Qn'ik: To ja przy okazji pobawię się w product placement: odwiedźcie podkielecką jaskinię Raj! Tylko nie piszcie w niej niczego po ścianach...

Czarny Iwan: A w środku Qn'ik: „Piwo, piwo jasne!”

gem: Francuska przygodówka? Merci beaucoup, ale nie skorzystam! Wina lepiej dajcie!

Hut: A jeszcze lepiej Francuzkę ze skłonnością do przygód i bez poczucia winy.

Allor: Kolejna gra z kraju przygodówkami płynącego... ileż można?

eld: Ale za to ich drużyny ligowe nie dostają w tyłek od traktorzystów czy innych pastuchów.



WYTYPUJ

OSOBA, KTÓREJ NIGDY W ŻYCIU NIE WPUŚCIŁBYŚ DO REDAKCJI, TO...

Mac Abra: Większość posłów i polityków. Krzyżowców, niektórych radiowców. Krótko mówiąc: oszołomów.

Smuggler: Mojej żony, bo zaraz zaczęłaby mi robić porządki na stanowisku pracy, a to by była tragedia. Nic bym nie mógł znaleźć!

Ghost: Paru oszołomów z polityki, ojca Maybacha, ludzi z Self-Defence itp.

Qn'ik: Czarny Iwan. Ale on i tak nic sobie z tego nie robi, tylko przychodzi i pochłania całą energię...

Hut: Siebie bym nie wpuścił. Wiadomo – znam się lepiej od szefostwa. ;)

Czarny Iwan: Wszystkich bym wpuścił!... pochłania! Pochłania!

eld: No comments.

gem: Domowników. Nie zasługują na to, co się tu dzieje. Poza tym – chcę do domu.

Allor: Wpuszczanie bądź nie osób do redakcji nie leży w mojej gestii, więc nie wpuścić bym, bądź wpuścić, nikogo. Albo każdego.

CormaC: Wielu osób bym nie wpuścił. Dowiedzą się o tym na miejscu, jeśli postanowią tu wpaść.

ULUBIONE MIEJSCE W REDAKCJI

Mac Abra: Metr od ekspresu do kawy.

Smuggler: Moje biurko, to oczywiście, po godzinie 16.00, kiedy większość ekipy wywiewa z redakcji.

Ghost: Moje biurko, a jak jest bardzo gorąco, klimatyzowana serwerownia.

Qn'ik: Korytarz, zwłaszcza jak prawie nikogo nie ma w redakcji. Można wtedy grać w piłkę!

Hut: Fotel Allora. Kiedy przez przypadek usiadłem tam ostatnio, było tak miło, że za nic nie chciałem wstać.

Czarny Iwan: Łazienka. Godzinami mogę patrzeć w lustro.

eld: No comments.

gem: ...chcę do domu.

Allor: Fotel Allora – coś w nim musi być, bo jak ostatnio Hut na nim siadł, zejść nie chciał!

CormaC: Jeszcze nie mam ulubionego miejsca.

CO CIĘ NAJBARDZIEJ WKURZA, KIEDY WRACASZ DO DOMU?

Smuggler: Wkurza? Ja jestem szczęśliwy, że wracam do domu!

Mac Abra: Ze stale jest wtedy tak ciemno i spać się chce.

Ghost: Ze przyjdzie do domu często nie oznaczają końca pracy, a jedynie zmianę stanowiska.

Qn'ik: Zgadza się z przedmówcą – częsty brak czasu dla siebie i bliskich.

Hut: Ze zapomniałem podłączyć PSP do ładowarki...

Czarny Iwan: Że w drzwiach nie wita mnie najnowszy króliczek Playboya.

eld: No comments.

gem: ...do domu!

Allor: Brak czasu.

CormaC: Że nie mam siły i ochoty grać dla przyjemności.



WYTYPUJ

JAKA GRA ZROBIŁA NA TOBIE NAJWIĘKSZE WRAŻENIE W CHWILI WYDANIA?

Mac Abra: Hm... Homeworld, Medal of Honor. Obie po prostu mnie rozwalily na „dzień dobry”. No i Steel Panther: Close Combat... i... Dobra, starczy :)
Smuggler: W sumie to było kilka gier, które mnie „siekly”, ale żebym miał tu wyróżnić konkretny tytuł?
Ghost: Kilka. Medal Of Honor, American McGee Alice, Unreal, WoW...
Qn'ik: Odmawiam odpowiedzi na to samo pytanie (tyle że inaczej sformułowane) po raz dziesiąty! :)
Hut: Pamiętam, że kolosalnie zaskoczył mnie Max Payne. Ale fakt – ile razy można odpowiadać na to samo pytanie?
Czarny Iwan: Bez komentarza.
eld: No comments.
gem: Unreal. Poza tym – do domu chcę.
Allor: Polecam numery archiwalne, było już kilka razy.
CormaC: Nie wiem. Poważnie nie wiem.

ULUBIONE CZASOPISMO (POZA CDA)

Mac Abra: „Polityka”? Kiedyś „Fantastyka”, ale spała niestety okrutnie.
Smuggler: Play... boy. A dla oldskulowych fanów muzyki – pamiętacie piśmko „Non-Stop”? Cieniutki miesięcznik na gazetowym papierze i z takąż okładką...
Ghost: „Science Fiction” i ewentualnie „Nowa Fantastyka”.
Qn'ik: Z niekomputerowych czytam tylko „Politykę” i newsy w Internecie.
Hut: „Mały modelarz”, „Wesoły siewca”, „Świadek koronny”. Poważnie, ostatnio mam jazdę na wszystkie kobiece pisma – mam taką znajomą, która przegląda je w niezwykle uroczy sposób...
Czarny Iwan: „Pani Domu”, rewelacja!
eld: No comments.
gem: „Cztery Kąty”. :P
Allor: „Świat Nauki”. :P
CormaC: „Mystic Art”. Tyle że coś wciąż nie ma nowego numeru...

SIEDZISZ PRZY BIURKU W REDAKCJI, CO WIDZISZ?

Smuggler: Monitor; psiakrew! A na nim kupę przyklejonych karteczek z rzeczami, które MUSZĘ dziś zrobić...
Mac Abra: Plecy Huta, profil Qn'ika, szefa DTP en face, „akwariów” tudzież spory nieład na własnym biurku. Brrr...
Ghost: Całą masę mniej lub bardziej potrzebnych śmiecia, które w końcu będę musiał uprzątnąć.
Qn'ik: Umięśnione ramię Czarnego Iwana. Od razu serduszek szybciej bije...
Hut: A ja... widzę monstrualnych rozmiarów śniadania Qn'ika. 8 bułek plus pół bochenka chleba...
Czarny Iwan: Bochenek, który zabieram Qn'ikowi. Bulki mu starczą.
eld: No comments. ILE RAZY MOŻNA ODPOWIADAĆ NA TE SAME PYTANIA??
gem: Dżdżownice i okolice. :P Faktycznie, może damy sobie spokój z ankietami i pójdziemy wreszcie do domu!
Allor: Monitor Smugglera, który udało mi się zawłaszczyć na czas jego wywczasów.
CormaC: To samo, co Smuggler; bo ostatnio siedzę przy jego biurku.

Fable: The Lost Chapters

Gatunek: RPG
Podobne do: Gothic?
Wymagania: Win XP 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM
Ocena: 8
Autor recenzji: gem
Internet: www.microsoft.com/games/fable
Testowane na: 2,8 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600GT
Demo: brak
Strona w CDA: 066

❖ **Od autora:** Dawno, dawno temu wdały Rycerz Peter obiecał był tym, którzy szli jego drogą, że im również dane będzie spełnić sen i stać się największym bohaterem ich świata. Kreślił był przy tym wizję świata żywego, w którym miejsce znajdzie po wielokroć więcej niż siedem tradycyjnych gór i rzek. Mówił był o świecie zamieszkanym przez radujących się życiem w spokoju ludzi i proszące się o śmierć potwory. Dawał był nadzieję na stworzenie rodu herosów, tak by każdy z tych, którzy szli jego drogą, bohaterstwo mieć mogli z dziada pradziada we krwi. Nie spełnił jednak wdały Rycerz Peter swych obietnic. Świat Fable nie jest ni tak wielki, ni tak żywy, jak kazał nam być wierzyć. Zabrakło także szerokiej interakcji czy choćby niebanalnej fabuły... Nie znaczy to zarazem wcale, że The Lost Chapters niegodnie są waszej uwagi. Przeciwnie – jest w niej wiele pomysłów niezwykle i wiele rozwiązań unikatowych. A że nie wszystko, co zostało powiedziane, okazało się prawdą? No cóż, tylko w bajkach wszystko kończy się szczęśliwie...



❖ **Qn'ik:** Aleś się rozpisal! To samo, tylko w skrócie: Fable jest fajny, ale nie do końca.
❖ **Czarny Iwan:** Boże, ileż pieniędzy w tej grze wydałem na czekoladki, kwiatki, pierścionki, tfu!
❖ **eld:** Widać, niełatwo jest być podstarzałym gejem w świecie Fable.
❖ **Allor:** Gdyby nie WoW, Fable można by polecić, mimo że szumne zapowiedzi trochę się jednak z prawdą rozmięły. A tak zagrać można, ale konkurencja dla gry Blizzarda nie stanowi.



116 stron, nakład 70 tysięcy egzemplarzy i cena 12,99 zł.

Na okładce głosiliśmy światu wszem i wobec z dumą, że dodajemy 6 pełnych wersji gier. Niezły wynik, prawda? A jakie tytuły! Magic Boy (platformówka wymagająca procesora 386, działająca pod DOS), „uczta” dla socceromaniaków: World Cup Year 94, zrobiony przez kolegę z redakcji klon Tetrisa pt. Max-Stow II, Twilight 2000 (wg opisu, krzyżówka RPG z Jagged Alliance) oraz dwa w miarę znane tytuły: należące już wtedy do klasyki Dawn Patrol (symulator lotu) i Betrayal at

Krondor (znany RPG). Nie chwaliliśmy się za to liczbą dem (25. Słownie: dwadzieścia pięć!), bo wtedy nie była ona zaskakująca... Wśród nich znaleźć można było Age of Empires, Championship Managera 97, a nawet Beer Managera (!), czymkolwiek był.

A co w piśmie? Pierwsze strony jak zwykle zajmują programy użytkowe, m.in. Encyklopedia ptaków, Smak Kuchni Włoskiej, Moje pierwsze 1, 2, 3, Urodziny Prosiaczka (jak pisał Czarny Iwan: „ubranego w nieładne, żółte portki”), Między nami literkami oraz ELLE – sekrety urody. :) W zapowiedziach – z tytułów, które przetrwały próbę czasu – pisaliśmy o znanej strategii Myth i niezłej

przygodówce na podstawie twórczości P.K. Dicka Blade Runner (o Ubiku też, ale o tej grze prawie nikt już nie pamięta). Newsów, jak zwykle dużo, choć większość dotyczy gier, o których już nikt nie pamięta. Z ciekawostek – PKP uruchomiło rozkłady jazdy przez Internet, a na zakończenie pojawił się radosny news „Nintendo za darmo”, z którego to okazało się, że wcale nie za darmo, ale za to cena konsoli spadła do stu funtów. :)

Recenzji zaś było 19, przeważała wśród nich ocena 8 (m.in. Postal, Worms 2, Jack Orlando, Shadows of the Empire), choć np. taki Resident Evil dostał... piątkę, a Dark Forces II: Jedi Knight szóstkę! Warto też zwrócić uwagę na tytuł (w owym czasie każda recenzja miała swój tytuł, oryginalny był pisany mniejszym fontem) recenzji drugich robaków, w którym ujawniły się profetyczne zdolności Allora. W tekście o Worms 2 tytuł brzmi: „Armageddon”. Team17 się wzorowało!

Poza tym w piśmie przeczytać można było o nowym języku programistycznym o nazwie Java, tekst o kamerce internetowej (można ją było kupić już za 1100 złotych!), wywiad z twórcą muzyki do gry Jack Orlando (naprawdę niezłej!) i oczywiście dział stały: Królestwo Chaosu, Poradnik Hackerów, Scena Komputerowa, tipsy, suffer oraz drugie notowanie listy przebojów. Pierwsze miejsce okupował wtedy Croc w wersji na PlayStation (daliśmy go dużo później w pełnej wersji), a na PC... Jedi Knight. I na tym zamykamy 1997 rok.

FEAR

Gatunek: FPS

Podobne do: Hmm... tak naprawdę takiej gry jeszcze nie było. Lekki horror + sceny walki rodem z Matrixa

Wymagania: Win 2000/XP; procesor 1.7 GHz; 512 MB RAM; grafika 64 MB

Ocena: 9

Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera

Internet: www.whatisfear.com

Testowane na: Athlon 64 3000+, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (na średnich detalach dało się grać, na najwyższych wysiada chyba każda konfiguracja)

Strona w CDA: 070

Demo: DVD 10/05

✎ **Od autora:** Bardzo dobra, grywalna, klimatyczna, a przede wszystkim dynamiczna produkcja. Definitywnie najlepszy singiel w FPS-ach od czasu HL2. Nie jest to raczej przełom, o którym będzie głośno przez kilka kolejnych lat, tym niemniej ekipa Monolith znów stanęła na wysokości zadania i wysmażyła następną wybijający się ponad przeciętność tyrul.

✎ **Qn'ik:** Pierwszy FPS, w którym tak doskonale wykorzystano możliwości dane przez bullet time. Szkoda tylko, że nie wykorzystano potencjału walki wręcz... Mimo to strasznie dobra. Bardziej dobra niż strasznie.

✎ **Czarny Iwan:** Niezły klimacik i spora grywalność. Wymiana.

✎ **gem:** I tylko wymagania sprzętowe takie, że aż STRACH.

✎ **Hut:** Nie martw się, w kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku.

✎ **Allor:** Tylko dla graczy o mocnych nerwach! Doom to przy FEAR (a przynajmniej demo, bo tylko to widziałem) cieniżna.

✎ **eld:** Aż sobie muszę zobaczyć.



FIFA 06

Gatunek: sportówka

Podobne do: którąkolwiek FIFA po roku 2k

Wymagania: 1.3 GHz, Win XP/2000, 256 MB RAM, karta graficzna 32 MB

Ocena: 8

Autor recenzji: eld

Internet: <http://fifa06.ea.com>

Testowane na: PIV 2.8 GHz, Windows XP 1GB RAM, GF 6600GT

Demo: CD/DVD 11/05

Strona w CDA: 080

✎ **Od autora:** Miało być tak pięknie, a jest jak zawsze. MY CHCEMY PES5!!!

✎ **Mac Abra:** Klasyczna reakcja na sportówki, niezależnie od ich jakości: nie dla mnie.

✎ **Allor:** Aż osiem, a takie narzekanie? Coś chyba nie tak... no ale ja tam piłki kopanej na kompie i tak nie rozumiem, więc niech im tam będzie.

✎ **Qn'ik:** Nie pomogło wyrzucenie 20 z nazwy. To wciąż ta sama gra.



Fritz 8

Gatunek: szachy

Podobne do: Chessmaster

Wymagania: Win 98/ME/00/XP; procesor 233 MHz; 32 MB RAM; 64 MB na karcie graficznej

Ocena: 7

Autor recenzji: Ghost

Internet: www.chessbase.com

Testowane na: mocnym i wystarczającym do gry sprzęcie

Demo: brak

Strona w CDA: 094

✎ **Od autora:** Program dla szachowych profesjonalistów. I raczej tylko dla nich.

✎ **Mac Abra:** Okazja do przekonania się po raz kolejny, że szachy z komputerem nie są dla mnie.

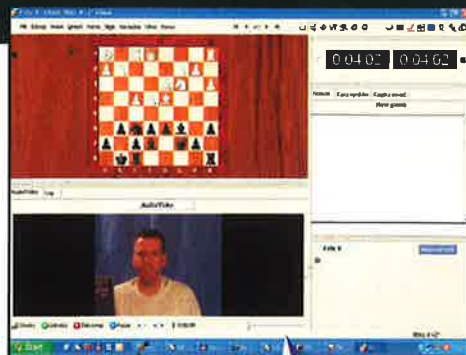
✎ **Qn'ik:** Prawda. Nie można pociągnąć za obrus! ;(

✎ **Czarny Iwan:** Świetnie, to ja już sobie pójdę.

✎ **eld:** Szachy? To powinniście wpisać „podobne do FIFA 06”.

✎ **gem:** I rozgrywki w Warsong Gulch, kiedy obmierzli Sojusznicy kryją flagę, zamiast zmierzyć się z mocą mej magii!

✎ **Allor:** Co powiedziała wspaniała magiczka Gema na pięć sekund przed tym, jak wilk, posłuszny woli swego pana, postanowił pożywić się jej kośćmi. Howgh.



Bard's Tale PL

Gatunek: hack'n'slash

Podobne do: nie wiem, nie pamiętam

Wymagania: Win 98SE/ME/2000/XP; procesor 933 MHz; 256MB RAM; grafa z obsługą shaderów (nie działa na GF4MX!)

Ocena: 8+ (polonizacja)

Autor recenzji: CormaC

Internet: www.cenega.pl

Testowane na: Athlon Barton 3500+, 1 GB DDR, GF6800GT (śmigało jak trzeba)

Demo: brak

Strona w CDA: 114

✎ **Od autora:** Doskonała lokalizacja od Cenegi. Borys Szyk (Bard) i Piotr Fronczewski (Narrator) odwalili kawał świetnej roboty. Zresztą polonizacja (pomimo paru drobnych niedopatrzeń) jako całość stoi na bardzo wysokim poziomie. Życzę nam i Ceniedze, żeby udało się go utrzymać w przyszłych tytułach.

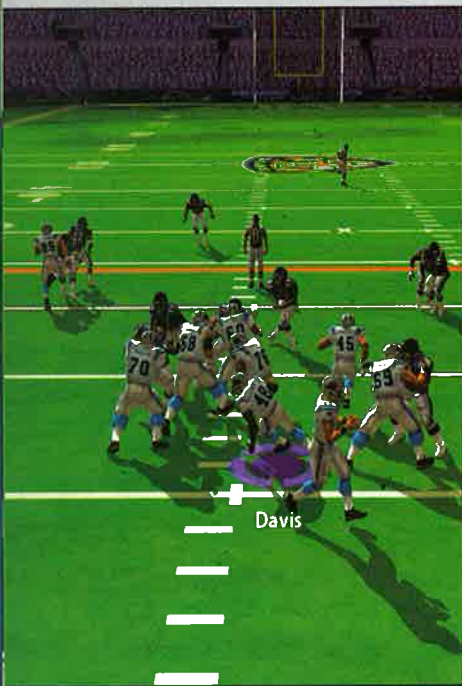
✎ **Qn'ik:** Ostatnia polonizacja zrealizowana z podobnym rozmachem to – zdaje się – Baldur's Gate. Brawo!

✎ **Allor:** Fakt, zrobione bardzo dobrze, chociaż po strasznie się w rzeczonych Wrotach powtarzającym narratorze (tym samym) do Barda podchodziłem z dużą rezerwą.

✎ **eld:** Jak na Cenegę to naprawdę bardzo dobrze. Może wreszcie coś się u nich ruszyło.

✎ **Hut:** Piwo, piwo, piwo! Piosenki z Barda na listy przebojów!





Madden 06

Gatunek: sportowa

Podobne do: Madden NFL 2005

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej

Ocena: 9

Autor recenzji: Hut

Internet: www.easports.com

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, 1 GB RAM (smigało bez najmniejszych zaciachów)

Demo: brak

Strona w CDA: 090

❖ **Od autora:** Seria Madden była, jest i będzie najlepszą symulacją futbolu amerykańskiego na PC i nic tego nie zmieni. Szkoda, że nowości wprowadzone w najnowszej części cyklu nie są szczególnie trafione – albo wymuszają użycie joypada i utrudniają grę, albo ich wpływ na rozgrywkę jest jedynie efekciarski. Ale jeśli lubisz ten sport – śmiało sięgnij po nowego Maddena.

❖ **Mac Abra:** Z całym szacunkiem, ale grać w sportówkę i do tego tak egzotyczną, to jednak trzeba mieć „zajoba”. Albo pasjonować się bardzo ową dyscypliną. Ja podziękuję, wolałbym już odpalić symulator curlingu...

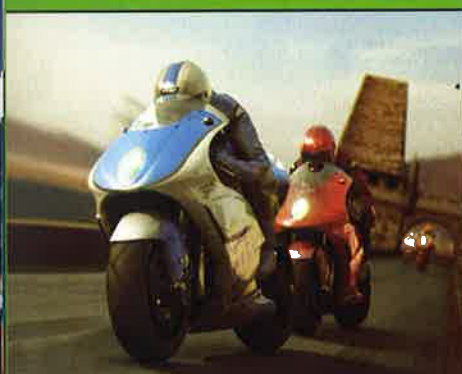
❖ **Qn'ik:** A ja chętnie pograłbym w największy hit na PSP – podwórkowy futbol amerykański. Woohoo!

❖ **Czarny Iwan:** Goście w gąbkach biegający z piłką w rękach. Już widzę tłumy, które uderzają do sklepów po ten tytuł.

❖ **gem:** Ależ Iwanie, miliony much... tfu! – Amerykanów nie mogą się mylić!

❖ **Allor:** Niemal jak krykiety!

❖ **eld:** Albo golf... albo żeglarstwo (i barakudą!)... albo Wisła Kraków (dziś piątek po PUEFA)... albo... no, sam nie wiem...



MotoGP URT 3

Gatunek: wyścigi motocyklowe

Podobne do: MotoGP 2

Wymagania: Win 98/ME/Windows 2000/XP, procesor 1 GHz, 128 MB RAM, grafika GeForce 3+

Ocena: 7+

Autor recenzji: Allor

Internet: www.thq.com

Testowane na: PIV 2.8 GHz, 1 GB RAM, GeForce 6600GT (niby nawet przy pełnych detalach nie skakało, ale jakoś mało płynne to było)

Demo: CD/DVD 10/05

Strona w CDA: 104

❖ **Od autora:** Dwójka była super, a że po premierze trójki na Xboksie recenzenci piali z zachwytem, trudno się było na wersję PC nie napalić... I to był błąd, bo wyszła jakaś taka letnia. Niby jest dużo tras, nowy tryb z możliwością upgrade'u bike'a i kupna nowego, licencja na cały sezon MotoGP 2004, ale... grafikę mamy już tylko taką sobie (wygląda gorzej niż dwójka!), a w dodatku cierpi ona na problemy z płynnością. Dziwi również brak trybu arcade i mniejsze niż na Xboksie możliwości trybu multi. Najgorsze jednak, że sama gra jakoś

emocji nie wywołuje – dziwne, ale niestety prawdziwe.

❖ **gem:** Coś w tym jest. Była na mojej prywatnej liście najbardziej wyczekiwanych. Po demku trafiła na listę zaliczonych i do zapomnienia...

❖ **Hut:** Powiem krótko – przejechałem pół pierwszego wyścigu, wstałem od komputera i zająłem się czymś ciekawszym. Trzeba było prasowanie zrobić...

❖ **gem:** ...pilnowaniem ubrań...

❖ **eld:** Kogo? Czego?

❖ **Czarny Iwan:** W takich grach wizualna strona projektu to podstawa, a w MotoGP 3 jest po prostu biednie.

❖ **gem:** Za mało urozmaicone trasy, co? :P



Powerdrome

Gatunek: wyścigi futurystyczne

Podobne do: Millennium Racer, Wipeout 2097

Wymagania: procesor 1.5 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

Ocena: 7

Autor recenzji: Czarny Iwan

Internet: www.zoodigitalpublishing.com

Testowane na: Pentium 4 2.80 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT (bez problemów, pełna płynność)

Demo: brak

Strona w CDA: 098

❖ **Od autora:** Gra panów z Argonaut Games nie rzuciła mnie na kolana, ale jednak zajęła na kilka dni i nie uważam, żeby to był czas stracony. Rzetelne wyścigi w dobrej oprawie wizualnej, z ciut słabiej podkładem muzycznym – w sumie jest niezłe.

❖ **gem:** Wipeout wciąż lepszy. Zwłaszcza Pure na PSP.

❖ **Hut:** Ale na PC nie ma Pure, jest za to Powerdrome. Najlepszy futurystyczny racer na PC od czasów Star Wars Racera!!!

❖ **gem:** Sarkazm! To lubię! :)

❖ **Allor:** Ale PSP lepszy... I w cenie dobrej karty graficznej... I można go ze sobą nosić bez plecaka ze stelażem...

❖ **eld:** No, chyba że masz małeńki bagaż sześciosłotowy.

The Sims 2: Nocne życie

Gatunek: sim

Podobne do: Singles 2: Triple Trouble

Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej

Ocena: 8

Autor recenzji: Hut

Internet: www.thesims2.com

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, 1 GB RAM (pędziło jak Hut na bauny)

Demo: brak

Strona w CDA: 096



❖ **Od autora:** Nowy – drugi – dodatek do The Sims 2 wygrywa raczej tematyką niż liczbą czy jakością zmian. Więcej rewolucji było w poprzednim dodatku (Na studiach), Nocne życie to typowe odcinanie kuponów od sukcesu przebojowej produkcji. Fani The Sims 2 powinni go jednak kupić – liczba rodzajów interakcji między simami wyraźnie wzrosła, a zawsze był to ten element gry, który najmocniej przykuwał do ekranu.

❖ **Mac Abra:** Nowy – n-typieć – set siedemdziesiąty ósmiętnasty dodatek do serii The Sims. Fajnie. Nadal mnie nie kręci.

❖ **Qn'ik:** Wreszcie miliony ludzi będą mogły prowadzić jakieś nocne życie! Woohoo!

❖ **gem:** Przecież Simuludzie mieli już nocne życie. Siedzieli przed monitorami i oglądali The Sims.

❖ **eld:** Heh... ktoś naprawdę grał w Simsy dłużej niż 2 minuty? Buc!!! [W to się nie gra, to się ogląda – gem.]

❖ **Czarny Iwan:** Co, nowe simsy? A to ja się jeszcze zdrzemnę...

❖ **Allor:** Deadline tuż, tuż, więc ideał nocnego życia to właśnie sen. Dobranoc...



Supreme Ruler 2010

Gatunek: Strategia

Podobne do: Super Power

Wymagania: Win 98/ME/2000/XP,
procesor 400 MHz, 128 MB RAM,
grafika 8 MB

Ocena: 7

Autor recenzji: Pepin Krootki

Internet: www.supremesruler2010.com

Testowane na: Athlon 2, 1XP+;
512 MB RAM; Radeon 9200 128 MB
(z prędkością błyskawicy)

Demo: brak

Strona w CDA: 110

➤ **Od autora:** Twórcy porwali się na słońce – spróbowali stworzyć kompletny symulator rządzenia państwem. Zadanie niewykonalne, ale gra ciekawa i nietuzinkowa. Gdyby tylko nie ta koszmarna oprawa...

➤ **Czarny Iwan:** Kilka godzin zabawy i już wiesz tyle, ile posel po 4-letniej kadencji.

➤ **gem:** Jesteś odrobinę mądrzejszy – zgoda. Ale czy także dużo bogatszy?

➤ **eld:** A równie medialny jak postanka Renata B.?

➤ **Allor:** I czy masz po tych czterech latach maturę i studia?

➤ **Qn'ik:** Zaraz – czyli po kilku godzinach gry wiem już, że Balcerowicz musi odejść? Ka!



Total Overdose

Gatunek: akcja

Podobne do: Max Payne, GTA: SA

Wymagania: Win, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej

Ocena: 7+

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: www.totaloverdose.com

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, 1 GB RAM

Demo: brak

Strona w CDA: 084

➤ **Od autora:** Weź najbardziej wypełnione akcją elementy z Max Payne'a, dopraw je sporą dozą GTA i całość posyp obficie radosną beznamiętnością... I już nie musisz grać w TO, gdyż uzyskasz ten sam efekt.

➤ **Hut:** Jest w tym sporo prawdy – po Total Overdose spodziewałem się wiele, ale grając w wersję finalną nie mogłem uciec od wrażenia, że już to gdzieś widziałem.

➤ **Mac Abra:** Solidna robota, ale bez przeblasków twórczego geniuszu. Na tyle dobra, by nie żałować wydanej kasy, na tyle szampa, by nie chcieć do niej wracać. Ile w końcu razy można przerabiać te same „klisze”?

➤ **Czarny Iwan:** Już więcej nie można. Tym panom podziękujemy.

➤ **gem:** Przedawkowali beznamiętność.

➤ **Hut:** Beznamiętnie zresztą. :-)

➤ **Allor:** Ale na szczęście jeszcze do grania nie zmuszają.

➤ **eld:** Nie tak, jak Blizzard i ostry grinding w PvP.



EGM

POD OSTRZĄCIEM 2

1. GDYBY NIE WSPÓŁPRACOWAŁ W CDA, ZAPEWNE BYŁBY:

Mac Abra: Zajęty tłumaczeniami 1001 książek.

Smuggler: Mniej załatany i mniej bogaty. :-)

Ghost: Prawdziwym Genialem. :-)

Qn'ik: Myślę, że cdaonowy epizod wiele w jego życiu nie zmienił... :-)

Hut: Specjalistą od rosyjskich kryminalistów.

eld: Bohaterem pierwszej lepszej przygodówki.

Czarny Iwan: Współpracowałby z XXX.

gem: Farmerem w Luizjanie! :P

Allor: Piratem.

2. PIERWSZE WRAŻENIE, JAKIE NA TOBIE ZROBIŁ:

Mac Abra: Gdy go zobaczyłem pierwszy raz, miałem 18 lat i pomyślałem sobie „O w mordę, to koleś w TAKIM wieku (z 35 lat) też interesują się fantastyką?”. (Bo spotkałem go w Klubie Fantastyki.) Swoją drogą, EGM spójrzal wówczas na mnie srogo i po wojskowemu zwrócił mi uwagę, że krzeselka (których był ci srogi deficyt) przysługują raczej tym starszym klubowiczom. Mimo to uznałem, że facet jest OK. I miałem rację. :-)

Smuggler: Nie wdając się w szczegóły – było to wrażenie mocne i ogólnie pozytywne.

Ghost: A ten siwowłoty Pan to chyba zabił w redakcji, klub kombianta w następnej bramie.

Qn'ik: To jest General!... Inaczej sobie go wyobrażałem.

Hut: OK, General, General. Ale gdzie ma mundur?

eld: Kim jest ten sympatyczny pan w wieku Leslie Nielsen?

Czarny Iwan: „Wesołe jest życie starszaka!”.

gem: Zawsza średnią wieku polskiego gracza.

Allor: Na starość chce robić to samo!

3. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJLEPSZY TEKST PISANY/ODZYWKĄ:

Mac Abra: To chodząca „najlepsza odzywka”, trudno coś wybrać.

Smuggler: Wprowadził do słownika graczy określenie „niemilec” i symbol (_).

Ghost: Ma sporo fajnych odzywek, a jego tekstów to chyba reklamować nie trzeba.

Qn'ik: Nie do ogarnięcia piórem ni klawiaturą.

Hut: Każda – pod warunkiem że nie są to kawały z brodą.

eld: Heh... statystycznie na trzy jego odzywki, dwie są kawałami, więc trudno wybrać.

Czarny Iwan: Zazwyczaj ostatnią.

gem: Było ich zbyt wiele, by myślał ogarnąć...

Allor: A kto by je wszystkie spaścił?

3. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJGORSZY TEKST PISANY/ODZYWKĄ:

Mac Abra: Kiedyś na 3-4 dni przed deadline'em zadzwonił, by wyjaśnić, że nie zrobi recenzji gry (którą wcześniej wyrwał mi siłą z kurczowo zacisniętych na pudełku rąk) z powodu Bardzo Ważnych Spraw, które mu właśnie na głowę spadły. Dodam, że gra miała być absolutnym hitem i lokomotywą numeru... No, zapewnił mi gorący weekend, przynajmniej. Ale nie z takich opresji się wygiwałem...

Smuggler: Niektóre z „ciężkich” dowcipów powtarza regularnie co tydzień od dziesięciu lat...

Ghost: Jak przychodzi i pyta, czy nie mam aby zbędnej/-ego... i tu wymienić dowolny element komputera. Odwiedza mnie z takim pytaniem średnio co dwa tygodnie.

Qn'ik: Niektóre stare dowcipy.

Hut: Nie ma – chyba że kawały z brodą.

eld: Zdecydowanie leciwe dowcipy.

Czarny Iwan: „A znacie to?” (wstaw dowolny kawał)

gem: „Słyszałeś to?” (i tu dowcip, który w drodze do mojego Zakątka Puchatka zdążył opowiedzieć już trzy razy...)

Allor: A kto by je wszystkie spaścił – mowa oczywiście o kawałach z brodą.

4. CO CIĘ W NIM PRZERAŻA:

Mac Abra: Absolutna i nie do przełamania niechęć do dopisywania pierdolek w rodzaju „rodzaj gry: strona producenta” w tekstach.

Smuggler: Może napisać recenzję na 4 strony, w której o samej grze są dwa zdania na sam koniec, a reszta to piętrowe dygresje na 1001 różnych

tematów. I co gorsza, to się znakomicie czyta. Ghost: Jak się spręży, bo deadline idzie i trzeba reć albo solucję skrobać, potrafi dzień w dzień po 18 godzin przy grze siedzieć.



Qn'ik: Upór w niektórych, często błahych kwestiach. Hut: Spojrzenie. eld: Dyskusje z Hutem. Czarny Iwan: Siła głosu. gem: Uwielbienie dla przygódówek. Mimo tego całego „weź deskę, rzuć w dzieciola, wypadnie śrubka, zjedź śrubkę, umrzyj, obudź się w zaświatach, weź deskę...”. Allor: Jego stosunek do przygódówek – tak na starcie dostają przynajmniej 3 punkty gratis.

6. CO CHCIAŁBYŚ MIEĆ, CO ON MA, A TY NIE MASZ:

Mac Abra: Jego bibliotekę domową. Nie uwierzycie, ale widziałem kilka bibliotek, w których było mniej książek. Do tego są to książki starannie wyselekcjonowane, własnoręcznie oprowiane itd. Smuggler: Zdolności do wspomnianej wyżej gawędy. Ghost: Coś, co się kiedyś określało jako „ulańska fantazja”. Qn'ik: Dorobek intelektualny. Cokolwiek może to oznaczać. Hut: Erudycję. eld: Zrozumienie przygódówek. Czarny Iwan: Patent oficerski. gem: Znajomość literatury. Z tym, że raczej nie tylko fantastycznej. Allor: Doświadczenie.

7. CO CHCIAŁBYŚ MU DAĆ, CZEGO ON NIE MA:

Mac Abra: Zdrowe serce. Smuggler: Mniej lat. Ghost: Jakis sprawny komp, w którym nie trzeba co dwa tygodnie wymieniać części. Qn'ik: Mój wiek (ale nie dodany, tylko zamieniony!). Hut: Raczej odebrałbym mu trochę kłopotów. eld: Skalę ocen. Czarny Iwan: Deskorolkę. No co, na pewno nie ma. :) gem: Dużo, dużo kasy. Może szczęścia nie daje, ale się przydaje. Allor: Zdecydowanie zdrowie i ujemne lata.

8. JEŚLI MIAŁBYŚ GO OKREŚLIĆ JEDNYM SŁOWEM, TO BYŁOBY TO:

Mac Abra: Współczesny Zagłoba. Smuggler: Marszałek polny. Ghost: EGM w zupełności pasuje. Qn'ik: Nie da się, to zbyt złożona postać na tego typu podsumowanie. Hut: Po co wymyślać, skoro jest już General? eld: General to ciut za mało, więc może Naczelnik? Czarny Iwan: A Naczelnik Stacji? Brzmi dumnie. gem: Guru. Allor: Genuine EGM.

AD VOCEM OFIARY OSTRZAŁU:

Panowie, jeszcze nie czytałem waszych wynurzeń na mój temat (Qn'ik mi świadczył) [Prawda! – Q], więc nie da się mi zarzucić „liżu”. Nigdy wam tego wleć nie powiem, ale jesteście wspaniałym zespołem młodych ludzi i duma we mnie wzbiera, kiedy pomyślę, że mnie tolerujecie. Każdy z was jest wyjątkowy na swój sposób, każdy jest świetny w tym, co robi i przywracać mi wiarę w to, że nie wszystko w Rzeczypospolitej zeszło (lub zejdzie) na psy. No i howgh!

GENERAL

Co się nie będzie zapierał
Ze często na was narzekał
I Wam dopiekał.

Dialog miesiąca

– Eeeee tam... co to za numer bez panienki – zdęgował się DTP-owiec składający newsy. Znow na artworkach byli sami faceci. No, ale rację miał. Numer bez panienki to faktycznie nic specjalnego, sami przyznacie.

Ej, tylko mi się nie czerwieni! :)

Czarny Iwan, gdy Hut włączył swój wentylator, z błogością zauważył:
– Fajnie, teraz będę dmuchany z dwóch stron!

KONKURSY



**WYŚLIJ SMS KGENCDA.PSP
NA NUMER 7916**



**WYŚLIJ SMS
KGENCDA.MC60
NA NUMER 7284**



**WYŚLIJ SMS
KGENCDA.KASA300
NA NUMER 7284**

Do konsoli dołączona jest gra komputerowa Ridge Riders. Koszt wysłania smsa na numer siedem dwa osiem cztery to dwa złote plus vat czyli dwa złote czterdzieści cztery grosze z vat. Koszt wysłania smsa na numer siedem dziewięć jeden sześć to dziewięć złotych plus vat czyli dziesięć złotych dziewięćdziesiąt osiem groszy z vat. Regulamin konkursu oraz informację o zwycięzcy podamy na stronie <http://konkursy.techcreative.pl/cda> Konkurs organizowany jest przez firmę Tech Creative.

KONKURSY

PRODUCENT: KYLOTONN
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 99,00 ZŁ
WWW.BETONSOLDIER.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 2 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB



HUT SĘDZIMIR | SZMAL RZĄDZI ŚWIATEM

B.O.S.

Bet on Soldier

Tarcza ochronna L'Ecu: 3500 \$ płacąc kartą B.o.S. Dwa granaty Wulkan W9: 1600 \$ płacąc kartą B.o.S. Karabin maszynowy Orzeł R-24: 1800 \$ płacąc kartą B.o.S. Satysfakcja z wygrania pojedynku z Mistrzem? Bezcenne!

▶ Allorowi się to nie podoba, ale on się nie zna.

Przyznam się od razu, że żywię trudną do wytłumaczenia słabość do Bet on Soldier. Gra zacięła mnie już na etapie wstępnych zapowiedzi; wersja beta, którą testowaliśmy dwa numery temu, również wydawała się bardzo interesująca. Liczyłem na nietypowy, klimatyczny FPS, w którym będzie dużo tego, co lubię w tym gatunku najbardziej – ostrych, brutalnych starć na krótkim dystansie, rozgrywanych przy odgłosach szczechającej ogniem broni i okrzykach konających przeciwników. I co? Dostałem dokładnie to, czego chciałem...

Paskuda na dzień dobry

Jest tak, że kiedy coś lub kogoś lubimy, jego wady – z jednej strony – bardziej rzucają się w oczy (no, bo chcielibyśmy, by obiekt naszego afektu był perfekty), ale też łatwiej przychodzi nam przymknienie oka na drobne niedoróbki. Tak jest też w przypadku B.o.S., z jednym jednak wyjątkiem. Animowanego intry i przerwników między misjami programistów z francuskiego studia

Kylotonn nie wybaczą za nic. Po pierwsze, filmiki te są w niskiej rozdzielczości –

nie wiem, w jakiej naprawdę, ale wrażenie jest takie, jakby to 320 x 200 pikseli. Po drugie, są i rozmazane, i rozpixselizowane, tak jakby zabrakło jakiś kodeków czy co tam jest potrzebne, by filmiki ładnie wyglądały na ekranie monitora. Po trzecie zaś, w całości utrzymane są w tonacji barw oscylującej między sepią a kałużą deszczówki na zardzewiałym dachu. Wszystko to wygląda tak paskudnie, że z trudem przychodzi śledzenie zawłóci fabuły.

Spokojne życie farmera

A historia opowiedziana w B.o.S., choć niezbyt porywająca i momentami zbyt wymyślna,



▶ Kierowanie egzozkieletem daje poczucie przewagi nad mafuczkami...

Nowatorski Kylotonn

Choć podczas wykonywania misji Bet on Soldier nie różni się w fundamentalny sposób od wielu innych FPS-ów, gra ma kilka nowatorskich, oryginalnych pomysłów:

TARCZE OCHRONNE

W trakcie misji możesz korzystać z tarcz ochronnych, które co prawda uniemożliwiają wykorzystanie cięższego uzbrojenia, ale stanowią dodatkowy pancerz. Czasem się przydaje. Tarcz bardzo często używają przeciwnicy – trudno wtedy o headshot, ale dla chcącego...

GRANATY

Poza zwykłymi granatami przeciwpiechotnymi B.o.S. udostępnia również kilka innych ich rodzajów. Są to m.in. granaty zapalające, wypełnione kwasem i... halucynogenne. Chętnie korzystają z nich Mistrzowie, jeśli nieopatrznie wejdiesz w chmurę emitowanego przez nie gazu, całkowicie tracisz orientację i to na kilka cennych sekund

\$ 550	Donnele 88
\$ 800	Wulkan W9
\$ 1200	Rescueur 11

potrzebna jest grze po to, by uzasadnić zastosowane w niej nietypowe mechanizmy rozgrywki. A więc pokrótce – rzecz się dzieje w 1997 roku, a bohaterem jest Nolan Daneworth, facet, któremu w jednej chwili zawaliło się całe życie. Nie, by wcześniej było szczególnie miętowe, bo wokół szaleje wojna trwająca nieprzerwanie od 80 lat. Dwie frakcje, UAN i WVRP, ścierają się ze sobą w konflikcie, który każdego dnia przynosi nowe ofiary. O co toczą się walki? Dokładnie nie wiadomo. A kiedy nie wiadomo, to wiadomo. Chodzi o kasę, którą na zbrojnych starciach zarabia tajemniczy Syndykat. Wiedzą o tym wszyscy, ale nikt tego głośno nie mówi. Również Nolan, który raczej nie przejmował się wojennymi gierkami moźnych tego świata. Na froncie poznał żonę, pielęgniarkę Julianne, wkrótce potem kupił farmę i chciał tylko stworzyć własny azyl w otaczającym go szalonym świecie. Marzenia legły w gruzach, gdy farma Nolana została zaatakowana, a Julianne zginęła. Nolan przestał odczuwać cokolwiek. Z wyjątkiem pragnienia zemsty...

Polowanie na Mistrza

Rozpoznanie zabójców nie było trudne, Nolan wiedział, kto stał na czele oddziału, który przeprowadził akcję. Byli to bracia Borienkowie, tzw. Mistrzowie, specjalnie wyszkoleni wojownicy, których bojowe akcje transmituje telewizja w programie Bet on Soldier. Treścią tego programu są pojedynki rozgrywane na froncie między Mistrzami reprezentującymi WVRP i UAN. W świecie przedstawionym wgrze pojedynki te przybrały formę zawodowego sportu. Są rozgrywane w ligach, mają swoich bohaterów i liderów. Nolan decyduje się wziąć udział w B.o.S., a celem gracza jest przeprowadzenie go przez wszystkie ligi tego programu – a na końcu zemsta na zabójcach Julianne. Całość trybu single podzielona jest na dwadzieścia misji bojowych. W ich trakcie będzie trzeba realizować zadania stawiane przez dowództwo WVRP, a przy okazji wyeliminować wszystkich Mistrzów B.o.S.

Wybór należy do ciebie

To, że cała gra opiera się na gotówce, ma swoje konsekwencje w wielu jej elementach, zrealizowanych z tego powodu inaczej niż w konkurencyjnych tytułach. Struktura gry jest częściowo nieliniowa, to znaczy misje podzielone są na ligi (im wyższa, tym trudniejsza misja), w obrębie których możesz określić kolejność wykonywania zadań. Pierwsze poważne różnice widać na ekranie briefingu, pojawiającym się tuż przed rozpoczęciem

każdej misji. Poza krótkim opisem tego, co czeka cię na miejscu, należy też zdecydować, z jakim wyposażeniem ruszymy do boju, czy skorzystamy z pomocy sterowanych przez komputer najemników, a także wybrać Mistrza, z jakim zmierzymy się w trakcie wykonywania misji.

Balcerowicz musi odejść

Tu już przydaje się ekonomiczne wykształcenie. Lepsze bronie dają większe szanse na zwycięstwo, ale są droższe, zresztą podobnie jak amunicja do nich. Trudno przeżyć bez solidnego pancerza, ale te najgrubsze kosztują fortunę. Podczas walki nieraz się zdarzy, że komputerowi najemnicy pomogą Nolanowi wybrnąć z tarapatów, ale ich wynajęcie także wiąże się ze sporym wydatkiem. Mistrz mniej doświadczony, słabiej opancerzony to łatwiejszy cel,

Tu liczy się ekonomia. Amunicja kosztuje, trzeba się więc starać zabijać przeciwników tracąc jej jak najmniej. Trudno przeżyć bez solidnego pancerza, ale te najgrubsze kosztują fortunę.

ale i nagroda za zwycięstwo w takim zakładzie jest mniejsza. Decyzje podejmowane przed misją mają tym większy wpływ na jej późniejszy przebieg, że na polu walki można jedynie dokupić amunicję i zreperować pancerz, a już na dodatkową broń czy najemnika nie ma co liczyć.

Ekonomia w magazynku

Misje, jakie przyjdzie nam wykonać, skonstruowane są w sposób dość do siebie podobny. Chodzi w nich głównie o to, by dotrzeć we wskazane na mapie miejsce, pokonując po drodze wszystkich przeciwników. Czasem trzeba kogoś ochraniać, czasem zniszczyć jakiś sprzęt, kiedy indziej obronić własną bazę przed atakiem wroga, ale zasadniczo, niezależnie od otoczki fabularnej, gra polega na eksploracji terenu i walce z przeciwnikiem. Tu jednak również liczy się ekonomia. Amunicja kosztuje, trze-

Minigun nierozkręcony, a przeciwnik już tuż, tuż... Błąd!

Takie starcia są wyjątkowo nieekonomiczne...

NAJEMNICY

Do boju możesz ruszyć z maksymalnie dwoma kompaniami sterowanymi przez komputerowe AI. Świetnie spisują się w trakcie misji, w wielu przypadkach ratują życie bohaterowi. Szczególnie warto korzystać z Inżynierów, którzy potrafią reperować pancerz.

ZDROWIE/PANCERZ

„Zdrowie” Nolana przedstawia figurka w lewym dolnym rogu ekranu, podzielona pionowo na pół. Lewa jej strona reprezentuje energię życiową (nie da się jej uzupełnić w trakcie misji), prawa zaś stan pancerza na poszczególnych częściach ciała. Tradycyjne apteczki były dla programistów z Kylotonn zbyt banalne.

Ale będzie headshot!

Chcesz przeżyć, musisz płacić!

fragmencie danego poziomu, więc gracze przyzwyczajeni do częstego „sejwowania” stanu gry nie mogą narzekać na brak takiej możliwości. Tyle tylko, że to też kosztuje, pojawia się więc pytanie – czy zaryzykować próbę przedarcia się do następnej stacji zapisu,

czy może postawić na wariant bezpieczny, wydać gotówkę i nie przejmować się tym, że za rogiem trafimy na przeciwnika, który sprzątnie nas bez litości. Po B.o.S. zupełnie inaczej patrzy się na pracę Ministra Finansów...

Srogie przekleństwo mnicha

Niestety ekonomiczno-finansowe podłoże B.o.S. nie jest zaimplementowane w sposób doskonały. Właśnie konieczność płacenia za „sejwowanie” jest jedną z tych rzeczy, która może denerwować, tym bardziej że trudniejsze

ba więc się starać zabijać żołnierzy UAN tracąc jej jak najmniej. Z tego względu najlepsza taktyka walki to taktyka ma-

łych skoków – przebiegasz kilka kroków, chowasz się za jakąś terenową osłoną, wypatrujesz wrogów i przykucnięty mierzysz im w głowę, puszczając w ich kierunku krótkie serie.

Headshot z przykucu

Dlaczego przykucnięty? To zwiększa celność. Dlaczego krótkie serie? To również zwiększa prawdopodobieństwo trafienia, poza tym pozwala zaoszczędzić pociski. **Dlaczego w głowę?** Za zabitych wrogów otrzymujesz gotówkowe bonusy, a headshoty są lepiej premiiowane. Więcej pieniędzy dostaje się też za eksterminację UAN-ów przy użyciu elementów z otoczenia, a dokładniej za trafienie w eksplodujące beczki w tym momencie, w którym wybuch będzie zabójczy. Niemal wszystkie misje toczą się w różnego rodzaju wojskowych instalacjach, jest tych beczek dość sporo, związana z nimi fizyka przekonuje (beczki świetnie zachowują się po trafieniu, gdy płonący gaz wydobywający się z wnętrza kręci beczką wokół jej własnej osi), można więc przymknąć oko na to, że zagęszczenie beczek na metr kwadratowy w B.o.S. (zresztą w wielu innych FPS-ach też) przewyższa wszystkie normy Unii Europejskiej.

Pojedynek na żywo

Ważnym fragmentem każdej misji są pojedynki z Mistrzami, transmitowane na żywo w tytułowym programie telewizyjnym

Bet on Soldier. Zawsze dochodzi do nich w tej samej lokacji, przeciwnikiem Nolana jest zaś ten Mistrz, którego gracz wybrał przed wyruszeniem do akcji. **Od chwili rozpoczęcia pojedynku zaczyna upływać czas** (reprezentowany przez czerwony pasek u góry ekranu), a wraz z nim zmniejsza się nagroda za zwycięstwo, z każdą sekundą oddalając się od premii maksymalnej, a zbliżając do minimalnej. **W tym czasie trzeba zabić konkurenta** – jeśli Mistrz przeżyje całą minutę lub wcześniej zginie gracz, pojedynek jest przegrany. Walki z Mistrzami są dużo trudniejsze. Al tych przeciwników stoi na wy-

Oprawa graficzna Bet on Soldier ma swój styl i naprawdę może się podobać.

rażnie wyższym poziomie – potrafią oni sro- bodnie korzystać z granatów, wszystkich posiadanych broni, osłon terenowych. To duże wyzwanie, ale z rodzaju tych, jakie gracze lubią, a satysfakcja ze zwycięstwa z Mistrzem jest naprawdę ogromna. Szczególnie jeśli uda się go pokonać szybko, za dużą gotówkową premię.

Amunicja z Terminalu

Ekonomiczne rozterki czekają graczy w B.o.S. nawet przy reperowaniu pancerza, uzupełnianiu amunicji i zapisywaniu stanu gry. Pół biedy z pancerzem – jeśli Nolan wyruszył w misję mając ze sobą najemnika-inżyniera, będzie on w stanie naprawić pancerz bohatera tak, że po uszkodzeniach nie zostanie nawet ślad – ale za amunicję (podobnie jak za pancerz, jeśli w akcji inżynier nie uczestniczy) trzeba płacić w Terminalach technicznych. Są to wydatki naprawdę duże, warto więc strzelać oszczędnie, nie marnować naboju i wykorzystywać siłę ogniową najemników. Największe dramaty jednak przeżywa się dopiero przy stacjach zapisu gry. Jest ich raczej sporo, pojawiają się po każdym bardziej intensywnym

momenty gry – przede wszystkim walki z Mistrzami – pojawiają się raczej nieoczekiwanie, bez ostrzeżenia. Zdradzanie tego, co ma się wydarzyć za chwilę, psułoby efekt zaskoczenia, ale przynajmniej zbliżające się pojedynki mogłyby być jakoś sygnalizowane lub też gra mogłaby się „gratisowo” zapisywać tuż przed nimi. Starcia z Mistrzami łatwo przegrać, czasem nawet bez większej winy gracza, na przykład wtedy, gdy skończy się czas, a przeciwnik nie został zabity, bo akurat gdzieś się schował. Czasem nawet w takiej sytuacji gra się kończy, a jeśli wtedy trzeba się cofnąć do początku poziomu (a te są w B.o.S. ogromne), bo przez wzgląd na oszczędność „sejw” nie został nigdzie zapisany, nawet tybetańskiemu mnichowi wyrwie się srogie przekleństwo. **Brakuje też bilansu na końcu misji**, który pokazywałby wyraźnie, czy udział w niej przyniósł dochód, czy straty. Zupełnie nie wykorzystano pomysłu na ligi – poza misjami fabularnymi mogłyby się w nich odbywać mniejsze pojedynki z botami pozwalające podreperować budżet. **Ale tego niestety tu nie ma.**

Serią w kolebę

Są też w grze rzeczy niedopracowane w sposób zabawny. Tak jakby na ostatnim etapie prac zabrakło kogoś, kto przejdzie grę od początku do końca i spojrzy na nią nie tyle krytycznie, co po

BET ON SOLDIER

Aerobik z B.o.S.

Pojedynki B.o.S. zrealizowane są jak prawdziwy program telewizyjny.

Witamy w BOS! Witamy w BOS!

U.A.N.

War Industries: 24.7% Arma Italia: +19.5% France 2

prostu z odrobiną zdrowego rozsądku. Już w tutorialu trafić można na pierwszą z tych rzeczy – kiedy dowódca bohatera chce pokazać mu, jak należy wykorzystywać Terminale techniczne do naprawy pancerza, wydaje innemu żołnierzowi krótki rozkaz, a ten... puszcza sortą serię z odległości jednego metra prosto w korpus Nolana. Oczywiście to po to, by było co naprawiać, ale efekt jest co najmniej komiczny. Takich sytuacji jest w B.o.S. jeszcze trochę, częściej skryptowanych, częściowo będących wynikiem drobnych potknięć AI. Szkoda, bo wszystkie te błędy psują klimat i wybijają ze świata gry, a ta akurat produkcja właśnie na „wczuwce” jest zbudowana.

FPS dla koneserów

W tym miejscu przyda się dodatkowa uwaga. Sposób, w jaki Bet on Soldier oddziałuje na zmysły, bardzo przypadł mi do gustu, ale nie wszyscy z naszych redakcyjnych mędrków podzielają tę opinię. Allor pograł chwilę w demo B.o.S., trochę pomarudził i włączył ponownie World of Warcraft. Coś w tym może i jest. Bet on Soldier nie dość, że wygląda nieco inaczej niż większość dostępnych na rynku FPS-ów, to jeszcze ma własną filozofię rozgrywki. To po prostu trzeba zaakceptować, by móc czerpać z tej gry pełną przyjemność. Może ma to coś wspólnego z tym, że twórcy tego tytułu są Francuzami – kilka lat temu mówiło się o „french touch”, stylistycznej odrębności gier powstających nad Loarą. Taki „francuski smaczek”, choć słabiej niż np. w Evil Twin czy Beyond Good & Evil, w B.o.S. czuć na pewno.

Za zakrętem korytarza

Może nawet inaczej – nie tyle czuć, co widać. Podobnie jak wcześniejsza gra studia Kylotonn, Iron Storm, Bet on Soldier został zaprojektowany w sposób wizualnie bardzo spójny. Modele broni pasują do modeli wehikułów, te z kolei pasują do modeli żołnierzy, a wszystko co świetnie wygląda w lokacjach, w których to szczególnie objawiła się niezwykła wyobraźnia grafików. Właściwie każdy poziom sprawia wrażenie planu zdjęciowego z wysokobudżetowego filmu science fiction, każdy ma coś, co sprawia, że go zapamiętujesz. Na pierwszym poziomie gry jest to forteca, w której trzeba odnaleźć generała czekającego na informacje z kwatery głównej. W jed-

nym z kolejnych potężny wrak tankowca, uwięziony w lodowych okowach, stanowiący klimatyczne tło dla pojedynku z jednym z zabójców żony Nolana. W jeszcze jednym... Nie ma sensu o tym pisać, bo duża frajdę sprawia samodzielnie odkrywanie tego, co kryje się za każdym rogiem korytarza, zakrętem drogi.

Niemilosłernie długie ładowanie

Oprawa graficzna Bet on Soldier ma więc swój styl i naprawdę może się podobać. I to nawet mimo oczywistych wad natury technicznej: animacja żołnierzy, jak na tak ładną grę, jest zaskakująco sztywna i sztuczna, czasem też zbyt krótka jest odległość wyświetlania obiektów (clipping distance), przez co elementy otoczenia potrafią nieciekawie materializować się w czystym powietrzu na skraju pola widzenia. Poziomy ładują się niemiłosiernie długo, również w ich trakcie w 2-3 miejscach doczytują się pewne dane (na usprawiedliwienie trzeba przyznać, że właściwie wszystkie misje są naprawdę obszerne). AI potrafi zachwycić realistycznym zachowaniem, ale i zdenerwować zablokowaniem się na jakimś niepozornym obiekcie czy brakiem większej reakcji na padający w pobliżu snajperski strzał. Trochę tych potknięć jest i na pewno będą na nie narzekać gracze, którzy szczegółowo przyglądają się FPS-om i których denerwują wszystkie odstępstwa od realizmu i błędy AI. Otrzymała przez nas wersja kodu była też mocno niestabilna i niezoptymalizowana, a szczerze mówiąc nic nie wskazuje na to, by miało się to zmienić w wersji sklepowej.

Oddech w słuchawkach

To minusy, ale największy plus zachowałem sobie jednak na koniec. Absolutnym „star of the show” jest w B.o.S. ścieżka dźwiękowa, przede wszystkim zaś efekty towarzyszące akcjom wykonywanym przez głównego bohatera. Podczas gry w słuchawkach każdemu krokowi towarzyszy ciężki oddech Nolana i odgłos butów uderzających o powierzchnię. Niby normalka, ale w tej produkcji te właśnie efekty zrealizowane są na niezwykle wysokim poziomie, lepiej nawet niż w doskonałej pod tym względem grze Battlefield 2. To właśnie ten oddech, pogłębiający się przy wytężonym wysiłku, spokojniejszy, gdy akurat niewiele się dzieje, najmocniej wciąga w świat gry. Dlatego polecam grać w słuchawkach, efekt jest w tej konfiguracji najbardziej przekonujący.

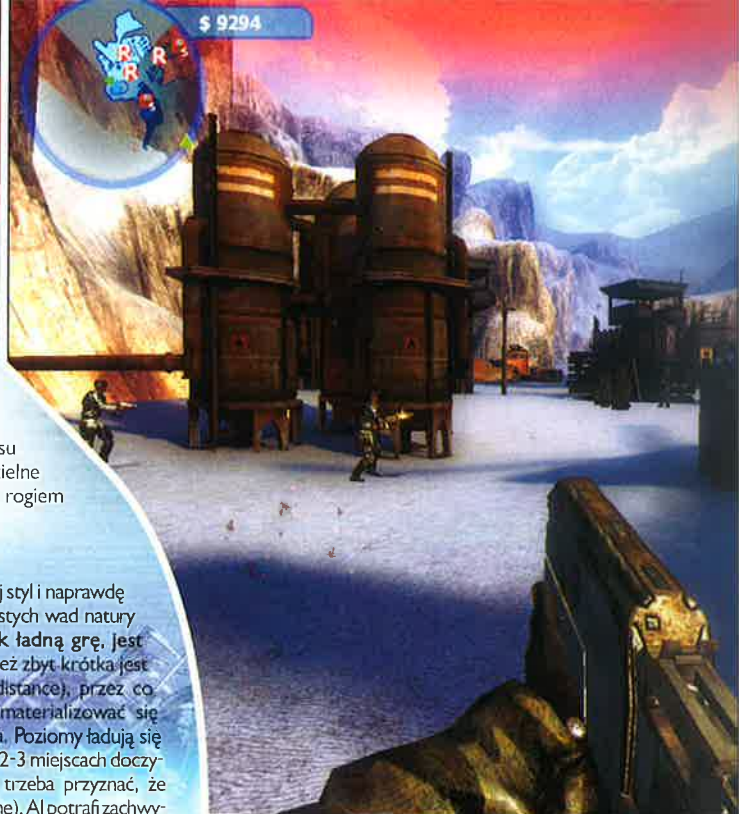
Ogólny bilans

B.o.S. ma trochę wad, ale i sporo zalet – poza wymienionymi, także możliwość kierowania mechami (egzoszkieletami) oraz kilka ciekawych, nowatorskich pomysłów. Ogólny bilans wypada zdecydowanie na korzyść najnowszej produkcji studia Kylotonn, to bardzo dobra, ciekawa i co ważne – pod wieloma względami oryginalna produkcja. Choć pudełko z grą będzie na sklepowej półce wycenione konkretnie, jest w niej co najmniej kilka momentów, które zapewnią przeżycia naprawdę... bezcenne. (GDA)

Pojedynki w multi

Grę otrzymaliśmy do testów na miesiąc przed premierą, niestety nie działaly wtedy jeszcze serwery do gry w trybie multiplayer, przeznaczonym dla maksymalnie 32 graczy. Tryb multi w B.o.S. ma elementy znane z Unreal Tournamenta, Counter-Strike'a i serii Battlefield.

Podczas rozgrywki w Sieci dwa zespoły walczyć będą o przejęcie kontroli nad umieszczonymi na planszy terminalami. Zdobyć ich, poza premią punktową, daje także możliwość zainicjowania pojedynku między pojedynczymi reprezentantami obu stron. W trakcie takiego pojedynku pozostali gracze mogą obserwować starcie lub... walczyć o kolejne Terminale. Będzie również system klas, obejmujący sześć różnych specjalności żołnierzy.



Chociaż Nolanowi towarzyszy tylko dwóch kompanów, siła ich ognia starcza za cały batalion.



Tak w B.o.S. wygląda medyk.

8+

GRY WALNIŚĆ 8
WIDOK 9
AUDIO 9

WERDYKT

- + niezwykle świat gry
- + kilka oryginalnych pomysłów
- + oprawa graficzna
- + świetne efekty dźwiękowe
- + bardzo obszerne misje
- sporo niewykorzystanych możliwości
- długi czas ładowania poziomów
- utrudnienia wynikające z konieczności oszczędzania potówki
- drobne błędy w grafice i algorytmach AI

PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS/MICROSOFT
 DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
[HTTP://FABLE.LIONHEAD.COM](http://fable.lionhead.com)

WIN XP
 PROCESOR: 1,4 GHZ
 RAM: 256 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | MAŁA WIELKA BAŚŃ



Pan wymiata, czy odlatuje?



Za taką mordę to tylko 25 to Life.



Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami, w krainie Albionu żył chłopiec. Chłopiec ten, którego imienia nigdy nie będzie nam dane poznać, nie był zwykłym człowiekiem. Miał Przeznaczenie, jego Los zawarty został w prastarej przepowiedni. Naturalnie chłopiec nie miał o tym pojęcia. Miał za to marzenie – chciał być Bohaterem. To nieprawdopodobne marzenie pozostawało takim aż do dnia urodzin jego siostry. Właśnie wtedy w przeciągu kilku chwil życie chłopca odmieniło się całkowicie – nagle pozostał sam, otoczony przez płomienie i żądnych krwi bandytów. Kiedy się już jednak zdawało, że nic nie jest w stanie uchronić go od śmierci, stał się cud. Przybrał on postać postawnego mężczyzny z jaśniejącym tatuażem na twarzy. Ten dał chłopcu nowe życie – zmienił je w Legendę o Bohaterze – w Fable.

Niespełnione nadzieje

Fable, dzieło Lionhead Studios i zarazem jedna z nielicznych w ostatnich latach autentycznych role-playing, jest tytułem nowym tylko na PC. Premiera pierwotnej wersji Fable – na konsoli Xbox – odbyła się natomiast... dobry rok temu, a przecież na długo przed nią dane nam było poznać kolejne szczegóły na jej temat. Zdradzał je chętnie sam Peter Molyneux, tworząc projekcję **kompletnego świata równoległego**.

Fable miała dać nam możliwość życia innym życiem. Mieliśmy kierować naszym alter ego od dzieciństwa po śmierć, a być może, za sprawą jego dzieci, także po niej. Mieliśmy mieć możliwość poznania krainy Albionu w sposób, w jaki czyniliby to jego mieszkańcy – w pełni interaktywnie i co równie ważne – konsekwentnie odpowiadając za wszystko, co uczyniliśmy w całym wcześniejszym życiu. Fable miał być spełnieniem marzeń miłośników role-playing – nasze własne życie miało się stać Fable.

Sukces niepełny

Wersja Xbox Fable sprzedała się w liczbie ponad **1,5 miliona sztuk**. Nie została jednak przyjęta bezkrytycznie. Przeciwnie – większości graczy nie podobało się, że choć rzeczywiście można kierować swym alter ego od dzieciństwa po starość, to całe dorastanie w Gildii Bohaterów zajmuje jakieś trzy kwadransy, a zaliczenie wszystkich questów fabuły – może 12 godzin gry. Podobnie było z raczej standardowym światem, który okazał się nie tylko ograniczony, ale dodatkowo – ze względów technicznych – pocięty w małe kawałeczki, a przejście z jednego fragmentu na inny związane było z koniecznością czekania na ekranie 'loading'. I choć naturalnie zarzuty te pozostają zasadne także w odniesieniu do wersji PC (aczkolwiek dzięki większej ilości pamięci operacyjnej znacznie skróciły się czasy ładowania kolejnych fragmentów gry), Lionhead zmienił w niej

Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami żył chłopiec. Chłopiec ten miał na imię Peter i nie był zwykłym człowiekiem. Był Tkaczem Snów. Miał Dar: jego marzenia – a marzył przez cały czas – stawały się rzeczywistością, a światy, jakie wymyślał – uміłowany domem innych ludzi. I było ich wiele, wszystkie zaś równie wyjątkowe jak sam Peter. Jak Sir Peter Molyneux, twórca potęgi Bullfrog Productions i Lionhead Games, ojciec Populousa, Powermongera, Dungeon Keepera, Black & White'a, Fable...

Fable, czyli...

Słownik języka angielskiego hasło 'fable' tłumaczy trojako. Fable to:
 1. krótka przypowieść lub bajka, zwykle o znaczącym, symbolicznym zakończeniu, wykorzystująca często upersonifikowane postacie zwierzęce;
 2. historia o legendarnych postaciach i czynach;
 3. kłamstwo.

I rzeczywiście trudno o lepszy tytuł. Fable (The Lost Chapters) jest krótką umoralniającą opowieścią o człowieku i czynach, w której część z wcześniej zapowiadanych funkcji i opcji ostatecznie okazała się kłamstwem.

W Fable brak odcieni szarości, wszystko jest „black & white”.



Tylko balverine, czy już mała z Black & White?



Kukuryyyyyy!!! Ekhm...

więcej niż literactwo i sposób kierowania naszym bohaterem dostosowany i do klawiatur (WSAD), i myszy. Zakres zmian najlepiej ujmuję nowy podtytuł gry – The Lost Chapters, czyli Zaginione Rozdziały.

Zaginione Rozdziały

Fable: The Lost Chapters wyraźnie uzupełnia świat gry o elementy nieobecne w wersji Xbox. W wersji PC pojawiają się nowi bohaterowie i potwory (jak lodowy troll czy śnieżny balverine), ekwipunek i czary (epicki dobry i epicki zły), a nawet nowe sposoby wyrażenia swej osobowości – od nowych stylów tańca po możliwość zatrudnienia się w przybytku płatnej miłości. Ten ostatni znaleźć można zresztą wyłącznie w zupełnie nowej krainie – Northern Wastes, jakie pojawiły się w Lost Chapters. Pojawiło się także

wreszcie 16 nowych questów – 5 kluczowych i 11 drugorzędnych. Nie sposób zaprzeczyć przy tym, że brak jakichkolwiek śladów montażu i wszystkie one sprawiają wrażenie, jakby od zawsze stanowiły integralną część gry. The Lost Chapters rozpoczynają się w zasadzie już w samym prologu Fable, w podsłuchanej rozmowie Maze'a z jego gościem – „Kosą” – postacią tym bardziej niezwykłą, że dotąd nie znaną graczom.

Black & white

Założenia Fable pozostają niezmienione. To wciąż role-playing w stylu gier serii Gothic i podobnie jak tamte koncentrująca się na eksploracji świata i walce z jego mieszkańcami, ale w przeciwieństwie do nich pozbawiona niebanalnej fabuły czy moralnych dwuznaczności. W Fable wszystko jest „black & white”.

Fabula natomiast to typowa historia „od zera do bohatera” – od przerażonego dziecka do żywej Legendy Albionu. Siła Fable jednak leży w tym, że tylko od gracza zależy, czy jego imię będzie wymawiane z miłością, czy strachem. Wpływ na to ma zaś ponoć każdy krok i każdy gest naszego herosa i jeśli ten zachowuje się należycie, będzie wielbiony, jeśli nagannie – przeklinany. Niestety dla wrażenia „autentyczności” świata istnieją w Fable miejsca, w których jedynie kwestią pieniędzy jest zmiana reputacji i skąpany w krwi morderca może stać się świetlistym paladynem. Podobnie możliwe jest „ukierunkowanie” swej renomy poprzez zatrudnienie herolda. Dzięki niemu już na początku gry Chicken Chaser może zmienić się w Avatera.

Dobry, zły i brzydki

Atutem Fable jest założenie twórców, że żaden ze sposobów na życie nie jest bardziej czy mniej wartościowy – różnicą będą jedynie reakcje i zmieniający się wygląd bohatera (znów, jak w Black & White, diabelski lub anielski). Wygląd bohatera zmienia się także wraz z jego wiekiem, ekwipunkiem, przede wszystkim jednak, natu-



I raz, i dwa, i trzy! I panie proszą panów!



z nieba spadł ognisty deszcz...

ralnie, zdobywanym w trakcie wędrówki przez Albion doświadczeniem. Możliwe jest przy tym rozwijanie trzech głównych grup talentów – siły, szybkości, mocy magicznej. Nie ma przy tym w zasadzie przeszkód, by stworzyć klasę hybrydową – jak wspomagający się magią złodziej-lucznik czy walczący mieczem dwuręcznym mag-wampir. Więcej nawet – większość graczy poczuje się zmuszona inwestować punkty w zdolności inne niż pierwotnie założone. To dlatego, że nacisk w Fable położony jest wyraźnie na walkę wręcz i ktoś, kto unyslił sobie grać Robin Hoodem lub Wilhelmem Tellem, raczej nie nadąży, mimo ułatwionego sposobu celowania bronią dystansową, z kłębiącymi się wokół przeciwnikami. Tak czy inaczej jednak obserwowanie zmian, jakie zachodzą w wyglądzie herosa, stanowi jeden z kluczowych atutów Fable. Walczący wręcz z dumą więc prezentować mogą blizny na muskularnym ciele, parający się magią wzbudzać zaś będą poruszenie wskutek spontanicznych wyładowań mocy z opuszków palców.

Mala Wielka Baśń

Jedną z najczęściej podkreślanych cech Fable jest stopień interakcji ze światem. I rzeczywiście, nie sposób choćby raz nie zdumieć się zakresem dostępnych opcji. Możliwe są zmiany fryzury i tatuaży (w wersji PC także dzięki importowanym bitmapom), zakupienie, meblowanie i wynajem domów, nawet poślubienie kobiety lub kobiet. W statystykach istnieją nawet rubryki dotyczące liczby odbytych stosunków seksualnych! Z drugiej strony jednak, Fable nie pozwala w sposób rzeczywiste swobodny „żyć” w świecie gry



E. Lodowiec, patrz jaki mam sztylet!

Fabula Fable to typowa historia „od zera do bohatera” – od przerażonego dziecka do żywej Legendy.

– tak jak obiecywał to przed jej premierą Tkacz Snów – Sir Peter Molyneux. Nie oznacza to jednak, że nie jest warta poznania – przeciwnie – jak każda wspaniała baśń żyć będzie w pamięci przez długie, długie lata aż do premiery Fable 2. Ta zaś, chcemy w to wierzyć, zmieni nasze życie w Fable. [CDA]



Fable PC vs. Fable

Fable: The Lost Chapters stworzono na bazie wydanej blisko rok wcześniej na Xbox wersji konsolowej gry. Nie sposób jednak w zasadzie odnaleźć śladów nie-PC-towego rodowodu. Osobiście – przyzwyczajony do Fable kierowanego xbkosowym S-padem – miałem pewne obawy dotyczące własnego sterowania, to jednak – przystosowane w pełni do klawiatury i myszy – okazało się nad wyraz przyjazne. Wymaga wprawdzie kilku minut treningu, jednak rzeczywiście można zwać je intuicyjnym.

The Lost Chapters mogą się także podobać, jeśli mowa o oprawie audio-wizualnej. Niezwykły, autentycznie baśniowy klimat gry tworzy pospół muzyka Danny'ego Elfmana (Batman, Mission: Impossible, Men in Black), dźwięki tła i dziesiątki, jeśli nie setki, dialogów (z brytyjskim akcentem!). Albion zresztą nie tylko brzmi, ale i wygląda jak świat baśni. Wrażenie na graczach robi zwłaszcza cykl dobowy i przesadny być może efekt rozświetlenia – glow.



KONKURS SMS

Wkrótce na ekrany trafi „Appleseed”. Sceny walk zrobotyzowanych oddziałów, pojedynki z cyborgami-zamachowcami, akcje sił specjalnych w zgiełku supernowoczesnej metropolii – wszystko to zapadnie w pamięć każdemu, kto zdecyduje się wybrać na kinową projekcję.

A tymczasem mamy do wygrania
odtwarzacz DVD
+ 10 filmów anime na DVD



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

„Appleseed” to produkcja:

A. chińska
B. japońska
C. włoska

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.APX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2005 r.

MYST[®]

V

KONIEC WIEKÓW

Final historii zaczyna się tutaj...

*„Ta gra po prostu ma klasę.
Fascynujące zakończenie sagi Myst.”*

CLICK!

*„Aż trudno uwierzyć, iż to koniec
najlepszej serii gier przygodowych
w historii. Oby nie była to prawda!”*



Wielkie zakończenie najwspanialszej serii gier
przygodowych wszech czasów...



www.myst.cenega.pl

www.mystworlds.com

W sprzedaży od 19 października

7+

PC • MAC
DVD
ROM

POLSKA WERSJA
PL
NAPISY

CENEGA

99,90
PLN

CYAN

UBISOFT

PRODUCENT: MONOLITH PRODUCTIONS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.WHATISFEAR.COM

WIN 2000/XP
PROCESSOR: 1.7 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



EUGENIUSZ SIEKIERA | MNÓSTWO AKCJI, MAŁO S.T.R.A.C.H.U.



**Widziałeś ją, prawda?
Ona jest więźniem. Ni-
czym nienarodzone dzie-
cko w łonie matki. Zosta-
wili ją w ciemnościach.
Zostawili ją, by umarła.
Próbowali pochować
swe grzechy, ale zasiali
tylko nasiona swej zguby.
Wkrótce ją odnajdę.
A wtedy dam jej wolność...**

Są studia developerskie, którym nie wybarcza się potknięć. Nie ma ich wbrew pozorom tak wiele, bo niełatwo wbić się na szczyt, a jeszcze trudniej utrzymać się na pozycji, z której wszystkie drogi biegną w dół. Tym niemniej są takie ekipy programistów, od których wymagamy zawsze najwięcej, których porażka wręcz nie wchodzi w rachubę. Obok koronnych przykładów, czyli oczywiście Blizzarda, id Software czy Konami, można by wymienić również studio Monolith (o ile im zapomniemy Contract J.A.C.K.). Ci specjaliści od niesztampowych, oryginalnych FPS-ów od lat serwują graczom żadnym nowym wrażeń kolejne nietuzinkowe produkcje. Każda inna, każda wyjątkowa. Miałem to niewątpliwie szczęście przetestować ich najnowsze dziecko.

Wynny się tłumaczy

Pisząc o FEAR, trudno uniknąć porównań z ostatnim Doomem czy H-L2. Co prawda, każda z tych gier jest z nieco innej „bajki”, jednakże można tu znaleźć wiele punktów wspólnych. Produkcje te łączy nie tylko gatunek, ale i przełomowa (mniej lub bardziej – nie wnikać w tym momencie w szczegóły) technologia, gigantyczny budżet przeznaczony na produkcję, wielka kampania reklamowa i ogromne doświadczenie twórców, a co za tym idzie – niebotycznie wysoko postawiona poprzeczka oczekiwań. Jak w zestawieniu z wymienionymi wyżej tytanicznymi przedstawia się najnowsza produkcja Monolith? Cóż, już teraz mogę zdradzić, że w moim prywatnym rankingu plasuje się tak gdzieś pośrodku.

Nie jest mi łatwo oceniać produkcję pokroju FEAR, bowiem – z jednej strony – łatwo o przesadę i podchodzenie do gry na klęczkach, z drugiej zaś, jeszcze łatwiej o rozczarowanie z tytułu zbyt wydumanych oczekiwań. A te – nie ukrywam – były dość wysokie. I niestety, jak to zwykle w takim przypadku bywa – nie zostały

A teraz drugi policzek.



w pełni zaspokojone. Od razu powiem, by nie było żadnych niedomówień. **Gra jest bardzo dobra. Ale TYLKO bardzo dobra.** Nie jest to przełom na miarę pierwszego Quake'a, Unreal'a czy chociażby Far Cry'a. Piszę to z zalem i – co tu kryć – lekkim uczuciem niedosytu, bo większość elementów składowych wykonano w FEAR z chirurgiczną precyzją i gra ma w zasadzie wszystko, co dobry FPS mieć powinien. Kipi od akcji, ocieka grywalnością, olśniewa grafiką, tętni dynamizmem, momentami miazdzy klimatem. Tyle że to wszystko zaledwie jedna strona medalu. Ma się rozumieć, ta bardziej pozytywna.

FEAR™

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Znużenie

Grywalność po dłuższym seansie nie tyle zalicza głębię, co lekko opada, a początkowy zapal i rozgrzewanie gracza stygnie. Przykro mi to mówić, ale **FEAR jest liniowy do bólu**, mapy są zamknięte, zawsze z jedną drogą prowadzącą do celu, na domiar złego właściwie brak tu jakichkolwiek urozmaiceń, do których przyzwyczajają nas wysokobudżetowe FPS-y z ostatnich lat (jak chociażby sterowanie pojazdami).

Gra od początku do końca leci tym samym, utartym schematem: widowiskowa wymiana ognia – spokój, cisza – klimatyczne zwydy i kolejna, jeszcze bardziej widowiskowa wymiana ognia, po czym znowu jakieś wizje z małą dziewczynką w tle, ściany zachłapanie juchą pod sam sufit itd. A wszystko to w podobnych do siebie miejscach. Tu następuje największy zgrzyt. Gra nie zaskakuje różnorodnością lokacji. Cały czas snujemy się po bliźniaczo po-

Perfekcja do kwadratu

Walki są doskonałe w każdym calu. Miazdzą, zapierają dech w piersiach, nie pozwalają się oderwać od monitora, olśniewają efektami. Są po prostu I-D-E-A-L-N-E. Jeszcze w żadnym FPS-ie wymiana ognia z wrogiem (mówię o single'u, rzecz jasna) nie sprawiała mi tyle frajdy i satysfakcji. Łuski z wystrielonych pocisków sypią się na ziemię, kule świszczą z każdej strony, kruszący się tynk wzbija chwilowo fontanny zasłaniającego widok pyłu, rykoszetujące naboje krzeszą raz po raz oślepiające snopy iskier.

Tylko to sobie wyobraź: ktoś rzucił granat, stałeś za blisko, więc eksplozja chwilowo cię ogłusza. Słyszysz przeciągły pisk, krzywisz się nieświadomie, zdretniałymi palcami ściskasz myszkę z jeszcze większą determinacją, włączasz odpowiednik bullet time'u i dopiero teraz zaczyna się prawdziwy balet. Szatkujesz wroga serią z automatu, widzisz przez krótką chwilę tory pocisków, łuski wirują przez ułamek sekundy, po czym z łoskotem sypią się pod nogi. Ciało wroga, odrzucone siłą strzału, uderza z impetem o ścianę, dla pewności dobijasz go krótką serią, kilka kul trafia w beton, robiąc w nim efektowne dziury. Kawalki tynku wzbijają się w powietrze, a następnie, co widzisz, to powoli opadający kurz. Przecierasz wzrok i patrzysz z niedowierzaniem na pobojuwisko. Zwłoki porozrzucane po całym pomieszczeniu, podłogi usmarowane krwią, gdzieś z boku leży urwana granatem ręka, a tam stygnie korpus, którego pozbawiłeś głowy celnym strzałem z shotguna.

Rzeź absolutna. Masakra idealna. Czegoś takiego jeszcze nie było, po prostu sceny z **Matrixa** żywcem przeniesione na ekran twojego monitora. To naprawdę robi niesamowite wrażenie! I jeszcze obiednie wygląda, zaś adrenalinę podnosi do tego stopnia, że chcesz jeszcze, więcej i więcej. Nie zwracajcie uwagi na obrazki załączone do tekstu, bo statyczne ujęcie nigdy nie odda dynamiki tych scen. To trzeba zobaczyć na własne oczy.

Al jak marzenie

Sama walka nie byłaby może tak emocjonująca, gdyby nie stojąca na wysokim poziomie sztuczna inteligencja. Starcia w **FEAR** to nie przewlewki, bo wróg jest tu **wyjątkowo cwany**. Zachodzi od tyłu, próbuje cię otoczyć, ranni wycofują się i wołają o wsparcie, każdy w miarę możliwości szuka osłony, chowa się za wszystkim, co popadnie – szafą, betonowym filarem lub nawet przewróconą kanapą. Raz przyważyłem kołesia, który wystawił za róg jedynie lufę spławy i grzał na oślep. Przeciwnicy robią uniki i kombinują, jak się da. Jeśli trzeba, to nawet zgrabnie przeskakują przez jakąś niższą przeszkodę (murek, barierki) albo też wskakują przez szyby do sąsiednich pomieszczeń! A gdy znajdziesz się w bliskiej odległości od takiego jegomościa, będzie próbował ogłuszyć cię kolbą lub solidnym kopniakiem (ty możesz odwzajemnić się tym samym; wbrew pozorom – piekielnie efektywna metoda). I – co istotne – cały czas komunikują się między sobą. Jeśli nieopatrznie w ciemnym korytarzu błysnieś promieniem latarki i któryś z nich to zauważy, od razu przekaże kompanom swoje spostrzeżenia i pójdzie to sprawdzić.

Giwery jak ze snu

W samych superlatywach można również rozpisywać się o spluwach. Każda z nich jest zaprojektowana perfekcyjnie, poszczególne egzemplarze leżą w dłoni jak dobry garnitur szyty na miarę. Mamy tutaj wszystko, co powinno się znaleźć w grze tego typu, między innymi karabiny szturmowe.



Nie po oczach,
nie po oczach!



Tak wiele krwi
w tak małych
ludzikach...

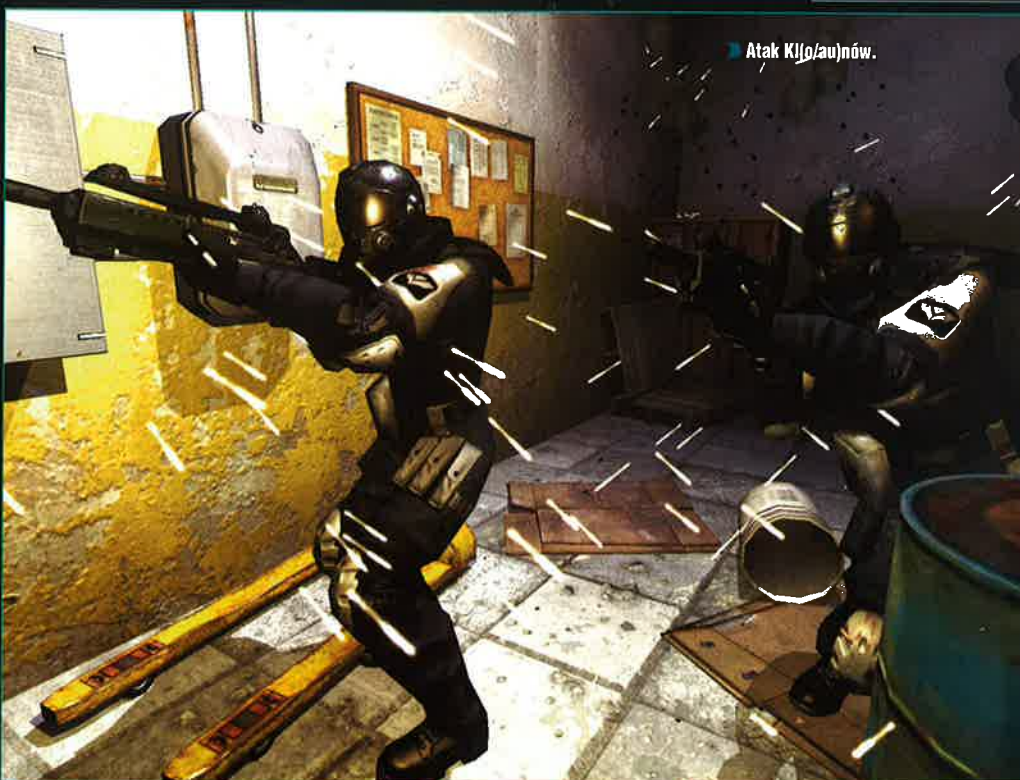


Elektrowstrząsy są trendy.



dobnych korytarzach i pokojach, a co gorsza – mało w nich charakterystycznych detali. Ten element mistrzowsko zrealizowano w H-L2, gdzie wszędzie zalegały jakieś graty i śmieci, a etapy pęczniały od takich cieszących oko drobiażdżków. Dzięki temu każdy epizod był czymś unikatowym, odrębnym, oryginalnym. W **FEAR** tego nie ma. Poza ostatnimi poziomami, które stanowią bardzo przyjemne urozmaicenie, gra przez większość czasu nie „ewoluuje”, nie zaskakuje nowościami. Wszystko to jednak blaknie w świetle największego atutu produkcji Monolith. Starć z przeciwnikiem!

Pod koniec momentami **cierpła mi skóra** jak, nie przymierzając, podczas wizyty w miasteczku **Silent Hill**.



Jak sprawdzą się w FEAR rozgrywki sieciowe? Z tym pytaniem trzeba będzie poczekać do premiery, w redakcji nie mogliśmy zagrać, gdyż nie istniały jeszcze serwery. Na razie napisać mogę tyle, że w wersji 1.0 znalazły się następujące tryby gry:

- Deathmatch, Team Deathmatch – tłumaczyć chyba nie trzeba
- Spowolniony DM – klasyczny Deathmatch z możliwością spowalniania czasu przez jednego zawodnika
- Spowolniony TDM – jak wyżej, tyle że modyfikator działa na całą drużynę tego gracza, który aktywuje tryb spowolnienia
- Eliminacja/Eliminacja Drużynowa – mecz wygrywa ten, kto sam ostatnie się na placu boju
- WoF/Spowolniony WoF – czyli klasyczny Capture The Flag + CTF z opcją spowolnienia



■ A tyś co? Oszałał? A, z Shogo M.A.D.? A to przepraszam.



FEAR ma swoje słabe strony, jednak pod względem rozgrywki jednoosobowej jest to definitywnie najlepszy FPS tego roku.

more, strzelbę (potężna rzecz), wyrzutnię rakiet, broń strzelającą metalowymi kulkami (zasada działania identyczna jak w przypadku kulkownicy z Painkillera). Mamy nawet broń cząsteczkową, czyli coś, co przypomina nieco railguna z Q3A. Jeden celny strzał (nawet ze sporej odległości) i z wroga pozostaje jedynie wspomnienie. Do tego granaty (2 rodzaje) i miny. Może nie ma tego wiele, ale w zupełności wystarcza. Warto również dodać, że wzorem współczesnych FPS-ów w danym momencie można mieć przy sobie ograniczoną liczbę broni (trzy, nie licząc oczywiście granatów). Apteczki również możemy „chomikować” – do 10 sztuk maksymalnie.

Groza made in Japan = mała dziewczynka z czarnymi włosami

Wypadałoby pokrótce omówić zawarte tutaj elementy horroru. Wszak FEAR reklamowany jest jako gra zrealizowana w konwencji azjatyckiego dreszczowca. Cóż, w dobie „ringomanii” takie chwytły są dozwolone, wszak reklama dźwignię handlu, ale nie dajmy się zwariować. Nie wystarczy mała dziewczynka z czarnymi włosami, by od razu mówić o rasowym horrorze rodem z kraju Kwitnącej Wiśni. Owszem, klimacik budowany jest – jak na ten gatunek – bardzo zręcznie i „mała czarna” wprowadza

nieliche zamieszanie zarówno w warstwie fabularnej, jak i w budowaniu nastroju. Pod tym względem szczególnie ostatnie etapy rozbroiły mnie kompletnie, po ukończeniu całości jeszcze długi czas siedziałem gapiąc się idiotycznie gdzieś przed siebie i przywołując w umyśle co bardziej miażdżące sceny. Chociażby tylko dla nich warto przeżyć grę. Autentycznie pod koniec momentami cierpiał mi skóra jak, nie przy mierząc, podczas wizyty w miasteczku Silent Hill. To chyba największy komplement, jaki może paść z moich ust.

Tym niemniej – powiedzmy sobie otwarcie – to jedynie smaczek, ot, akcent dodający trochę pieprzu do rozgrywki, czyniący fabułę bardziej atrakcyjną i klimatyczną. Nic ponadto. Było nie było, 90% zabawy to efektywna strzelanina żywcem przeniesiona ze świata Matriksa, a nie skradanie się ciemnym korytarzem i polowanie na zjawy. Warto o tym pamiętać, by uniknąć ewentualnych rozczarowań.

Masz smoka? Nie? To kup, bo warto!

Grafika w FEAR jest bardzo efektowna, choć dużo silniejszego kopa dawał pierwszy kontakt z H-L2 czy chociażby Far Cry'em. Nie zmienia to faktu, że FEAR daje radę. Tekstury w większości przypadków robią niezłe wra-



KONKURS SMS

DO WYGRANIA 10 EGZ. GRY FEAR

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

SKRÓT F.E.A.R. OZNACZA:

- A. First Encounter Assault Recon
- B. Fenomenalnie Elegancki Ale Ruchliwy
- C. Futurystyczno Epicki Animowany Romans

Odpowiedź wpisz według schematu:

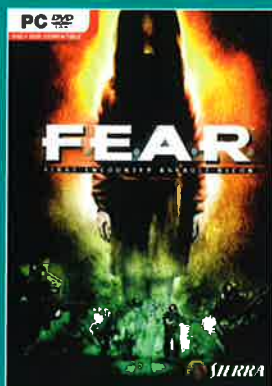
CA.FE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest

CD PROJEKT



zenie (i nie straszą niską rozdzielczością, jak niektóre z D3), dynamicznie wyświetlane cienie również prezentują się przyzwoicie (choć z kolei na tym polu, i tylko na tym, wygrywa Doom), modele postaci i ich animacja są niemal perfekcyjne (razi jedynie trochę ich „plastikowy” wygląd), a dodatkowe efekty graficzne związane z wymianą ognia (bullet time, widoczne tory pocisków, odpryski betonu itd.) to już absolutne mistrzostwo świata. Tak jak wspominałem wyżej, pod tym względem FEAR zdeklasował wszystko, co do tej pory miałem okazję zobaczyć. Wypada również wspomnieć o odwzorowaniu praw fizyki, za które odpowiada w tej grze znany już dobrze system Havok. Cóż, fizyka nie jest tak idealnie dopracowana jak w H-L2, gdyż czasem zdarzają się dziwne sytuacje i nienaturalnie zginający się przeciwnicy, ale w ogniu walki nie zwraca się na to zbytnej uwagi. Cieszy natomiast **duża interakcja z otoczeniem**. Tu naprawdę można sporo potłuc, zniszczyć, przesunąć etc.

No i pozostaje mi jeszcze omówić audio. Muzyka jest co prawda zaledwie dobra, ale za to wszelkiej maści dźwięki to prawdziwa poezja. Niewiarygodnie soczyste brzmiące wystrzały, łuski uderzające o ziemię, krzyki rannych, okrzyki szklą siępiące się na podłogę, kule kruszące ściany, huk wybuchu, syk pary, szloch dziecka w ciemnym korytarzu, topoczące w piersi serce, kropla krwi spadająca z sufitu i wiele, wiele innych. **Oprawa dźwiękowa w FEAR to doskonałość w każdym calu.** Szok wywołany jakością grafiki studzą kosmiczne wymagania sprzętowe. Naprawdę mam wątpliwości, czy kogoś stać na kompa, który byłby w stanie pociągnąć tego potwora na najwyższych możliwych ustawieniach. Z drugiej zaś strony, **nawet na średnich detalach gra wygląda przyzwoicie**, a silnik na tyle zoptymalizowano, że do takich ustawień wystarczy karta dość już dziś wiekowa (np. mój Radek 9600 Pro dzielnie dawał radę). Ponadto opcje graficzne są do tego stopnia rozbudowane, że wystarczy cierpliwie pogrzebać i przetestować rozmaite ustawienia, by osiągnąć zadowalające nas wyniki na sprzęcie, który czasy świetności ma już dawno za sobą.

Ścisła czołówka? Na 100%!

Produkcja Monolith ma swoje słabe strony, jednak pod kątem rozgrywki jednoosobowej jest to definitywnie **najlepszy FPS tego roku**

(i jeden z najlepszych w historii). Inna sprawa, że konkurencji zbyt wielkiej nie miał, bo i H-L2 i Far Cry, które uważam za lepsze tytuły, miały premierę w 2004. Z drugiej strony, każda z tych gier jest całkowicie inna, na własny sposób niepowtarzalna. Far Cry szokował terenem działań, H-L2 był chyba najbardziej uniwersalnym FPS-em w dziejach, łączącym w perfekcyjną jedność całą spuściznę gatunkową, zaś FEAR miażdży zrealizowanymi z ogromnym rozmachem scenami wszelkiej maści potyczek. Jeśli interesuje cię przede wszystkim totalna, efektowna rozwalka z myślącym przeciwnikiem, FEAR jest grą, o jakiej zawsze marzyłeś.

*Nadciągająca wojna. Widzę ją.
Plomien przelatujący się
nad Ziemią.
Ciała na ulicach.
Miasta obrócone w proch.
Odwet. [CDA]*



www.tracer.pl



Piękno dźwięku



Głośniki i słuchawki Tracer to:

- doskonała jakość dźwięku
- nowoczesny design
- szeroka gama produktów

Więcej szczegółów w katalogu głośników i słuchawek, dostępnym w punktach sprzedaży i na stronie www.megabajt.com.pl/katalog_dzwiekow

Dystrybucja marki TRACER:



Megabajt sp. z o.o.



Incom SA

Warszawa, tel. (022) 633 11 99, www.megabajt.com.pl

Wrocław, tel. (071) 358 80 00, www.incom.pl

PRODUCENT: RA IMAGES
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
CENA: 99,99 ZŁ
WWW.DAEMONICA.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | DEMONICZNY OLDSKUL

DAEMONICA

Nazywam się Nicholas Farepoynt i jestem łowcą Bestii. Ludzie nas nie lubią. Wybawiamy ich od morderców, potworów w ludzkiej skórze, a mimo to zamiast podziękii otrzymujemy niechętnie spojrzenia. Właściwie trudno się dziwić – ludzie boją się wszystkiego, czego nie rozumieją. A przecież my rozmawiamy ze zmarłymi. Rozwiązujemy beznadziejną – wydawałoby się – sprawę i odchodzimy szukać kolejnego zlecenia.

Na pierwszą oznakę niechęci natknąłem się już przy bramie Cavern. Strażnik wyrobił sobie o mnie zdanie już po pierwszym rzucie oka na mój miecz i tatuaże. Machnąłem mu przed nosem zaproszeniem od burmistrza, lecz otwierając bramę wciąż głądził coś pod nosem o włóczkach. Nie przybyłem tu zawierać przyjaźni. Przyjechałem dowiedzieć się, co się stało z dwójgim staruszków, którzy pewnego dnia nie wrócili ze spaceru. Od czasu napisania do mnie listu z prośbą o pomoc ktoś zdążył jeszcze obdrzeć ze skóry młodą dziewczynę, burmistrz zaś (złe patrzy z oczu temu człowiekowi) skwapliwie powiesił pierwszego lepszego podejrzanego. Nie trzeba zasięgać opinii zmarłych, by dojść do wniosku, że młody grabieżca był niewinny, a w tym miasteczku dzieje się coś potwornego. Ono umiera, gnije od środka. Ludzie wyjeżdżają, ziemia rodzi łyche plony, a ryby ze stawu smakują ohydnie. Nad Cavern wisi coś, od czego włos się jeży. Nie wiem jeszcze co, ale obawiam się, że dowiem się tego czy chcę, czy nie.

Mójne pierwsze wrażenie

Gra czeskiego studia RA Images na pierwszy rzut oka sprawia mylące wrażenie hack'n'slasha – trójwymiarowy silnik, wskaźnik zdrowia w rogu ekranu, miecz na plecach Nicholas'a. Nie znajdziemy tu jednak karty postaci ani żadnych śladów erpegowej mechaniki. Daemonica to przygodówka ze wszelkimi dobrodziejstwami inwentarza – rozmowami, zbieraniem i używaniem przedmiotów, kombinowaniem, jak pchnąć fabułę dalej, gdy na pozór zrobiliśmy już wszystko, co się dało, oraz frustrującym nieraz „pixel huntingiem”, czyli żmudnym przeczesywaniem lokacji myszką w poszukiwaniu interaktywnych elementów. Po co w takim razie wskaźnik życia? Podczas odkrywania mrocznych tajemnic Cavern przyjdzie nam zaklikać w dość prostych walkach kilku przeciwników.

Poczytaj mi, Nicholas

Fabulę zarysowałem we wstępie. Dodam tylko, że akcja umieszczona została w średniowiecznej Anglii i wpleciona z niezłym skutkiem w ówczesne realia historyczne. Warto wspomnieć, że Daemonica jest bardzo książkowa. Wstęp do gry, w którym poznajemy przeszłość Nicholas'a, to ładnych kilkanaście (sic!) stron bitego tekstu, wyświetlanego na ekranie i odczytywanego przez lektora na tle muzyki. Żadnych animacji. Zagranie ryzykowne – niejeden zacznie się niecierpliwie wiercić już w połowie. Wstawki z tekstem pojawiają się też zamiast filmowych przerywników w samej grze, jednak są już dosyć krótkie. Mnie osobiście się podoba-

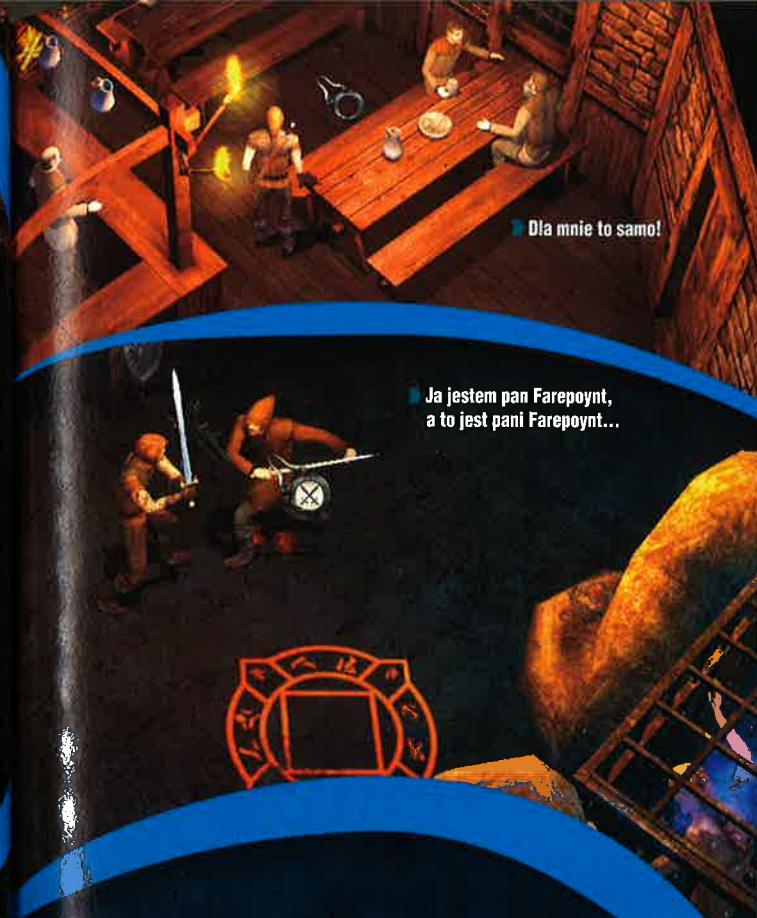
ły – są niezłe napisane, budują nastrój i przekazują sporo informacji o uczuciach i wewnętrznych rozterkach bohatera. Obawiam się, że zwykłe engine'owe animacje nie poradziłyby sobie z tym, bo grafika jest stosunkowo słaba. Niewątpliwie twórcy postawili na tekst pisany, bo nie starczyłoby im umiejętności, by przygotować porządne, klimatyczne przerywniki filmowe. **Outro** od strony technicznej jest dosyć żalosne. Motywy twórców nie są zresztą ważne – grunt, że wstawki tekstowe są interesujące i nadają grze książkowego charakteru. Dosyć ciekawa i wciągająca fabuła jest przez to jeszcze mocniej zarysowana. Jest ona liniowa i choć ma różne zakończenia, zależne są one w głównej mierze od ostatniej decyzji gracza. Jest też kilka zadań dodatkowych, których teoretycznie nie wykonywać nie trzeba, jednak dziennik nie oddziela ich od zadań wątku głównego, więc trudno ocenić, co jest, a co nie jest niezbędne do ukończenia gry. W efekcie i tak wykonałem wszystkie z obawy, by nie przegapić żadnego przedmiotu ani rozmowy.

Jeśli chodzi o rozmowy, nieco rozczarowują. Drzewa dialogowe są bardzo ubogie, a wybory gracza niespecjalnie wpływają na rozgrywkę (tutaj bez dwóch zdań rządzi KotOR). W dodatku postaci nie zapamiętują, o czym

Finta, parada, dekapitacja.

What's up, Doc?

William Baker



Dla mnie to samo!

Ja jestem pan Farepoynt,
a to jest pani Farepoynt...

już rozmawiały, więc tę samą konwersację można odbywać wciąż od nowa, dopóki wraz z nowym aktem nie pojawią się nowe możliwości.

Hej ho, na bagna by się szło

Teren gry obejmuje Cavorn wraz z przyległościami – kopalnią, bagnem, klasztorem i cmentarzem. Pomiędzy kluczowymi punktami przemieszczać się możemy błyskawicznie za pomocą mapy. Całkiem osobną lokację stanowi mieszcząca się w zaświatach Świątynia Ofiarowania, w której łowcy Bestii mogą rozmawiać z ofiarami zbrodni. Aby się tam dostać, należy zebrać odpowiednie zioła, a następnie wypić przyrządzony z nich dekokt. W różnych sytuacjach potrzebne będą też inne eliksiry (w sumie można ich uwarzyć 6 rodzajów).

Zagadki nie są bardzo trudne, choć w paru miejscach się zaciąłem i sfrustrowany łaziłem po dość sporym obszarze gry w poszukiwaniu przegapionych przedmiotów, wskazówek i elementów interaktywnych. Raz program zapomniał mi dać przedmiotu (być może nie zadziałał skrypt, być może winny był zapełniony inwentarz) i dopiero odszukanie solucji i załadowanie wcześniejszego zapisu wybrało mnie z opresji. Przykra sprawa, bo może doprowadzić do załamania nerwowego. Również sakwa z ziołami lubi sobie zniknąć z torby, co na szczęście nie przeszkadza w przygotowywaniu wywarów, jednak utrudnia sprawdzenie jej zawartości i ewentualne uzupełnienie zapasów. Zdarzyło mi się też, że przygotowany eliksir nie został dodany do inwentarza, co zmusiło mnie do kolejnej wycieczki po zioła.

Oldskul, ale klimatyczny

Grafika jest dosyć surowa, jednak całość prezentuje się poprawnie i ma swój styl. O jakichkolwiek wyszukanych efektach można zapomnieć, zaś postacie i obiekty rzucają zawsze takie same cienie, niezależnie od źródła i natężenia światła. Generalnie gra wygląda bardzo oldskulowo, co mnie

osobiście nie przeszkadzało. Bardzo przypadła mi do gustu muzyka – jest nastrojowa, klimatyczna i stanowi doskonale dopasowane do ogólnego klimatu Daemoniki tło.

Mimo małego doświadczenia i ubogich środków Czechom udało się zrobić całkiem niezłą, wciągającą przygodówkę. Choć oprawa graficzna jest zaiste średniowieczna, do gry przyciągnąć może niezła fabuła i duszna atmosfera miasteczka skrywającego straszne tajemnice (na forach pojawiały się nawet porównania do prozy Lovecrafta, ale tutaj akurat bym nie przesadzał). Żaden przebój, ale gra może się podobać, o czym świadczą liczne pochlebne opinie graczy w Sieci. **[GDA]**



AVACS

Audio & Video Advanced Computer Solutions

NOWA ERA

MP4

NOWOŚĆ!



AVACS VOYAGER

Wiodący producent odtwarzaczy MP3 wprowadza absolutną nowość – odtwarzacz MP4!

Dzięki niemu możesz słuchać muzyki i oglądać filmy gdziekolwiek zapragniesz!

- pojemność pamięci do 1 GB
- wyświetlacz organiczny OLED full colour (65K) – wyświetlacz niewymagający podświetlenia – sam emituje światło
- obsługa plików MP4 – nowego formatu zapisu i odtwarzania dźwięku i filmów

dystrybucja w Polsce



www.avacs.pl

PRODUCENT: NIVAL INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.BLITZKRIEG2.DE

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 320 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



ELD | BŁYSKAWICZNA WOJNA PO RAZ DRUGI



Nie wiem, czy przypadkiem niemiecki CDV nie postrzelił się właśnie w nogę. Przynajmniej z punktu widzenia gracza wydaje mi się głupotą wydanie niemal jednocześnie dwóch świetnych erteesów osadzonych w realiach II wojny światowej. Mowa oczywiście o Blitzkriegu 2 i Codename: Panzers Faza Druga.

Rezultat polityki wydawniczej CDV jest taki, że mój zafoliowany egzemplarz Fazy Drugiej powędrował do szuflady z adnotacją „koniecznie zagrać w wolnej chwili”. Z autopsji wiem, że szanse na taką „wolną chwilę” są iluzoryczne, ale jak mówi powiedzenie – najpierw obowiązki, potem przyjemności.

Kariera w armii

W drugiej odsłonie Wojny Błyskawicznej wcielić się możemy w dowódcę wojsk ra-

dzieckich, niemieckich lub amerykańskich, a teatrmi działań są m.in. Francja, Filipiny, Iwojima, Tobruk, Moskwa, Stalingrad czy Ardeny. Nie bez przyczyny nie użyję tu zwrotu kampania radziecka czy amerykańska, bo w przypadku Blitzkriega 2 bardziej pasuje określenie tryb kariery. Jak bowiem inaczej nazwać tryb, w którym otrzymujesz punkty za każdą misję, w efekcie awansujesz, a twoja kariera podzielona jest na cztery kampanie. Każda rozgrywa się w innym teatrze działań bojowych. W sumie każda z nacji ma po cztery kampanie po pięć misji. Czasem dostajemy do tego misję dodatkową, w której przeciwnik kontratakuję nasze pozycje. Pomiedzy poszczególnymi z nich widzimy na ekranie dwa paski. Górny pokazuje postęp naszej kariery, a dolny – punkty potrzebne do awansu na wyższy stopień.

Nowatorska kampania

To jednak dopiero początek. Otóż, kampanie zbudowano tak, że piąta misja jest finałową. Jednak wcale nie ma potrzeby rozgrywać czterech misji, by rozegrać ostatnią potyczkę i zakończyć kampanię. Wystarczy wygrać dwie z nich i już mamy do niej dostęp. To taki ukłon w kierunku mniej ambitnych, ale tak naprawdę jest to zupełnie nieracjonalne

z kilku powodów. Po pierwsze, szkoda punktów, jakie byśmy otrzymali za te wygrane bitwy, a to oczywiście przekłada się na naszą wojenną karierę. Po drugie, nie dostajemy medali oraz jednostek, które stanowią nagrodę za poszczególne misje. I wreszcie ostatnim argumentem jest doświadczenie jednostek, jakie mogą one zdobyć podczas walki.

Wybierz sam

Najciekawsze jednak w opcji kariery jest to, że nie tylko możemy wybrać liczbę potyczek, ale również ich kolejność. Pomysł świetny, bo wtedy sami decydujemy o tym, jakie jednostki i kiedy dostaniemy. Brzmi to może głupio, ale prawda jest taka, że kilka razy miałem sytuację, w której utknałem z powodu braku np. bombowców i dopiero po zdobyciu ich w innej misji poradziłem sobie z tym zadaniem. Mapa strategiczna widoczna pomiędzy misjami ma jeszcze jedno ważne zadanie. Mały stąd dostęp do jednostek. Tu możemy odznaczać i awansować dowódców, a co za tym idzie – ulepszać jednostki. Upgrade'y są przeróżnej maści, choć oczywiście sprowadzają się do tego, że na polu walki dana jednostka jest skuteczniejsza, dysponuje większą siłą ognia czy w przypadku latadel może walczyć nawet w niesprzyjających war-

Wielka draka na wiejskiej bocznicy.





Większy nacisk położono na taktykę, realizm, a przede wszystkim na dużą swobodę działania.

runkach (czytaj deszcz). Czasem mam wrażenie, że cały ten system awansów, odznaczeń czy nawet ulepszeń **zaczepnięto z gier erpegie**. Może powinniśmy nazwać Blitzkriega 2 mianem RP RTS? Oczywiście żartuję, ale jednak miło spędzać czas przy grze, która nie jest tylko i wyłącznie prostackim erteesem.

Celny strzał

No i takim to sposobem dotarliśmy do sedna sprawy. Blitzkrieg 2 różni się zdecydowanie od pierwszej części. Jak pamiętamy, Blitzkrieg był raczej nieskomplikowanym erteesem. Wprawdzie trochę bardziej rozwiniętym od prymitywnego Sudden Strike'a, ale mimo wszystko hołdującym stylowi „rzuć na oślep jak najwięcej jednostek, a przeciwnik zostanie zgnieciony”. Taktyki jak na lekarstwo, ale to właśnie uległo zmianie. Niby zadania jakoś specjalnie nie odciągają od tego, co mieliśmy w Blitzkriegu (choć są miłe wyjątki, jak np. obrona transportu Tygrysów) i dodat-

kach, lecz już **sama rozgrywka różni się diametralnie**. Blitzkrieg 2 to ertees bardziej dojrzały, nastawiony na taktykę, a nie tylko zaznaczenie wszystkich jednostek na ekranie i wybranie opcji „atakuj”.

Pełna kontrola

Wreszcie mamy pełną kontrolę nad wszystkimi elementami naszej wojennej maszyny – nad piechotą, jednostkami pancernymi, artylerią i lotnictwem. W tym miejscu warto zaznaczyć, że do dyspozycji mamy aż 250 historycznych jednostek, z czego aż 60 to piechota. Widocznie skończyły się dobre czasy, gdy było ich pięć na krzyż. Od czasu wydania gry Codename jednostki piechoty występują w liczbie mnogiej i do tego **znacznie różnią się od siebie**. Jedni piechocińcy sprawdzają się w walce z czołgami, inni w szturmowaniu okopów wroga, jeszcze inni w starciu z piechotą. Trzeba przyznać, że piechota jest całkiem skuteczna w starciach miejskich, gdy w ruch idą granaty.

Z ziemi i powietrza

Zresztą trudno mówić, by jakkolwiek jednostka była nie-skuteczna. Wszystkie są zabójcze, bo odpowiednio użyte decydują o wynikach potyczek. Artyleria czy lotnictwo są diabelnie skuteczne, ale pod warunkiem, że wpieryw wysłędzimy, gdzie stanowiska ma przeciwnik, czyli nasz sukces zależy też od dobrego zwiadu. Stare prawdy o wojnie, które zna każdy, kto liźnął wojska w swoim życiu, możemy mnożyć w nieskończoność. Chwała panom z Nival, że tym razem zadali sobie trud, by w Blitzkriegu odwzorować takie niuanse jak grubość pancerza, czas ładowania, efektywność pocisków i oczywiście doświadczenie jednostek. W efekcie mamy do czynienia z całkiem dobrą symulacją pola walki w czasie rzeczywistym. Może nie jest to ten kaliber realizmu, jaki cechował Soldiers czy SS2, ale w porównaniu do pierwszej części Blitzkriega, zmiany są bardzo duże.

Bez posiłków ani róż

Podoba mi się też w Blitzkriegu 2 to, jak starannie musimy się



Tobruk – miasto portowe w północno-wschodniej Libii, nad Morzem Śródziemnym w regionie Cyrenajka. Podczas kampanii libijskiej 1940-1942 teren walk wojsk aliantów z wojskami niemiecko-włoskimi pod dowództwem Erwina Rommła. Pomiędzy sierpniem a grudniem 1941 w obronie Tobruku uczestniczyła polska samodzielna Brygada Strzelców Karpackich pod dowództwem gen. Stanisława Kopańskiego. Załoga twierdzy liczyła wówczas około 36 000 żołnierzy. Dowodził nimi generał Leslie J. Morshead. Potem, ofensywie niemieckiej w styczniu 1942 Tobruk został poddany, by ostatecznie Anglicy zajęli go w listopadzie 1942.



naprawdę lepiej posłać do boju kolejnych pancerniaków niż latać. Choć oczywiście nie neguję tu skuteczności lotnictwa, bo nie ma nic w tej grze piękniejszego niż bombowce równające z ziemią całą dzielnicę miasta. Niemniej jednak w kwestii wezwania posiłków zalecam zastanowić się kilka razy.

tem w tym samym czasie w Age of Empires 3, ale narzekać też nie ma na co. Jest na pewno bardzo kolorowo. Francja roku 1940 okazuje się bajecznie zielona, Afryka roku 1941 to morze żółtego piasku, radziecka wieś z kolei mieni się wszystkimi kolorami tęczy, a lwo Jima urzeka gęstą dżunglą. Mnie natomiast Blitzkrieg 2 ujął tym, że **prawie wszystko można zniszczyć**. Pod gąsienicami czołgów, bombami samolotów i pociskami artylerii padają drzewa, rozsypują się domy, a nawet sypią się liście z drzew. Warto wspomnieć również o tym, że tym razem w grze mamy pełny cykl dzień-noc.

Tostowy nalotnik dywanowy.

przygotować do wykonania zadania. Wprawdzie mamy tu do czynienia z większym oddziałem niż w Codename, ale pod tym względem właśnie tę grę Blitzkrieg 2 mi przypomina. Tak naprawdę w każdej z misji nie mamy wiele czasu na zastanawianie się, trzeba działać lub przeciwnik dobierze nam się do skóry, ale bez rozpoznania nasz atak nie ma szans na powodzenie. Bardzo istotną, jeśli nie najważniejszą, rolę odgrywają tu posiłki. Tym razem są one jednak ściśle limitowane. Możemy zapomnieć o beztroskim rzucaniu coraz to nowych samolotów. Zresztą, czasem



Nowa odsłona, nowy silnik

Od premiery Blitzkriega upłynął szmat czasu, dodatki wypuszczane co jakiś czas przez CDV straszyły grafiką, zatem nic dziwnego, że Blitzkrieg 2 powstał na kompletnie nowym silniku. I gra wygląda co najmniej dobrze. Nie jest to może ta sama jakość grafiki, jaką widzia-

Jawohl!

Jedyne, co bym zarzucił oprawie wizualnej Blitzkriega 2, to słabej jakości przerywniki. Nie wiem, czy dobrym pomysłem jest pokazywanie starych filmów dokumentalnych, bo są one po prostu zenującej jakości. Czy nie lepiej było zrobić cut-scenki na silniku gry? W kwestii muzyki i dźwięków napiszę tylko tyle, że jedno i drugie jest dobre. Żołnierze mówią tak jak trzeba, zabrano o prawidłowy akcent i tym podobne detale. Przesadnie nie ma czym się zachwycać, ale narzekać tym bardziej.

Słowo na niedzielę

Blitzkrieg 2 to kolejny świetny ertees ze stajni CDV. Chociaż mamy do czynienia z sequelem, jest to **gra zupełnie inna niż protoplasta**. Większy nacisk postawiono na taktykę, realizm, a przede wszystkim na dużą swobodę działania. Chyba ze względu na ten element gra się w Blitzkriega 2 tak przyjemnie, bo przecież erteesów tego typu jest pełno. W żadnym jednak chyba nie mieliśmy tak wielkiego pola do popisu w kwestii podejmowania wojennych decyzji. Dla fanów erteesów jest to pozycja obowiązkowa na długie, jesienne wieczory. **ICDA!**

BLITZKRIEG 2



KONKURS SMS

DO WYGRANIA 10 GIER BLITZKRIEG 2

ABY JE WYGRAĆ, WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

ILOMA NACJAMI MOŻNA KIEROWAĆ W BLITZKRIEG 2?

- A. 1
- B. 2
- C. 3

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.BK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij sms-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest



CENEGA

www.cenega.pl

SUPER\$ELLER

TYLKO NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCE SIĘ GRY! UZNANE, POLECANE, PEWNE!

Najnowsza edycja serii Superseller to:

- \$ najlepiej sprzedające się gry z katalogu Cenega Poland;
- \$ nadal ta sama, super atrakcyjna cena - tylko 49,90 zł;
- \$ wyczerpujące, drukowane instrukcje oraz ich wersje elektroniczne w formacie PDF na płycie z grą;
- \$ gry zawierają najnowsze patche i dodatki;
- \$ poprawione i ponownie przetestowane lokalizacje;
- \$ prezent od wydawcy - **specjalne poradniki serwisu GRY-OnLine w formacie PDF**, dzięki którym gracz pozna tajniki gry;
- \$ odświeżona szata graficzna z ekskluzywnym pudełkiem DVD.



NA CD ZNAJDZIESZ
WSPANIAŁE OPRACOWANY
PORADNIK
DO GRY!



Już
w sklepach!



Więcej na temat serii SUPERSELLER na stronie www.superseller.pl



Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Pomoc techniczna: (22) 868 52 61

Gry komputerowe
sygnowane znakiem
„DOBRY ZAKUP”
to najwyższej klasy produkty,
polecane przez prestiżowy
serwis internetowy GRY-OnLine.



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

www.superseller.gry-online.pl

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
HTTP://FIFA06.EA.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1.3 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



11/2005



11/2005



FIFA 06

Rok temu z całą premedytacją odpuściłem sobie FIFA 2005. Dośzłem do wniosku, że przerwa sprawi, iż gra ponownie do mnie przemówi. Nie ma co ukrywać, że w moim prywatnym rankingu seria FIFA ostatnimi czasy przegrywała z Pro Evolution Soccerem.

W tym roku jednak postanowiłem spróbować na FIFA z banalnego powodu – uwierzyłem panom z EA Sports, którzy zapowiadali kolosalne zmiany. Cóż, czasem bywam właśnie tak naiwny i lykam takie bajki. Zresztą na swoje usprawiedliwienie podam, że EA Sports kupiło mnie również zmianą nazwy z FIFA 2006 na FIFA 06. Niby to drobiazg, ale czyż nie rozbudza nadziei? Podobnie podchwytliwą zagrywką jest umieszczenie na pudełku młodych wilków pokroju Ronaldinho i Ronneya, a nie zbłązanych trzydziestolatków z hiszpańskich i włoskich klubów, którzy powoli odchodzą do lamusa.

Wow! Kariera!

Moja nadzieja i zapał zostały dość szybko ostudzone. Przebieżka przez menu sprawiła mocny zawód. W sumie nic nowego, same stare tryby rozgrywki... wow! Jest nawet tryb kariery, ale się postarały chłopaki! Oczywiście jestem chyba zbyt złośliwy, bo tryb kariery został rozbudowany do tego stopnia, że poważnie się zastanawiam, po co EA Sports robi FIFA Managera (czyli starego Total Club Managera)? Bo przecież w trybie kariery w nowej FIFA zajmujemy się podpisywaniem kontraktów ze sponsorami, transferami kopaczy, cenami biletów oraz oczywiście taktyką i składem. Podczas gry w FIFA 06

nie robią wszystkiego, by granie uczynić prawdziwą mordęgą. Jeśli ktoś ten interfejs nazwie przyjaznym, to go wysmieję. Dawno już się tak nie irytowałem, dokonując głupiej zmiany w wyjściowej jedenastce czy formacji.

Kasa, kasa, kasa

Oczywiście, taki nacisk na elementy menedżerskie powoduje, że ty jako człowiek odpowiedzialny za drużynę w przypadku złych wyników lub kiepskiej sytuacji finansowej zapłacisz za to stołkiem. To jednak tylko otoczka, bo nas chyba interesuje to, co dzieje się na boisku. A tu dalej dzieje się niewiele. Wprowadzić się pewne zmiany, ale nie nazwał-

Tryb kariery został tak rozbudowany, że poważnie się zastanawiam, po co EA Sports robi FIFA Managera.

zastanawiałem się czasem, czy aby ta cała menedżerska otoczka nie stała się ważniejsza od samego kopania piłki? Są tu przecież większe zmiany niż na boisku i więcej czasu spędza się tu niż na kopaniu łaciej. Co jednak irytujące, interfejs wszelakich menu jest po prostu fatalny! Nie rozumiem tego – autorzy dodają coraz więcej menuów, tabel, a jednocześnie

bym ich rewolucyjnymi. Na pewno podobają mi się strzały z dystansu. Do tej pory strzały z dalszej odległości co najwyżej mogły cieszyć komputerowych statystyków zapisujących te



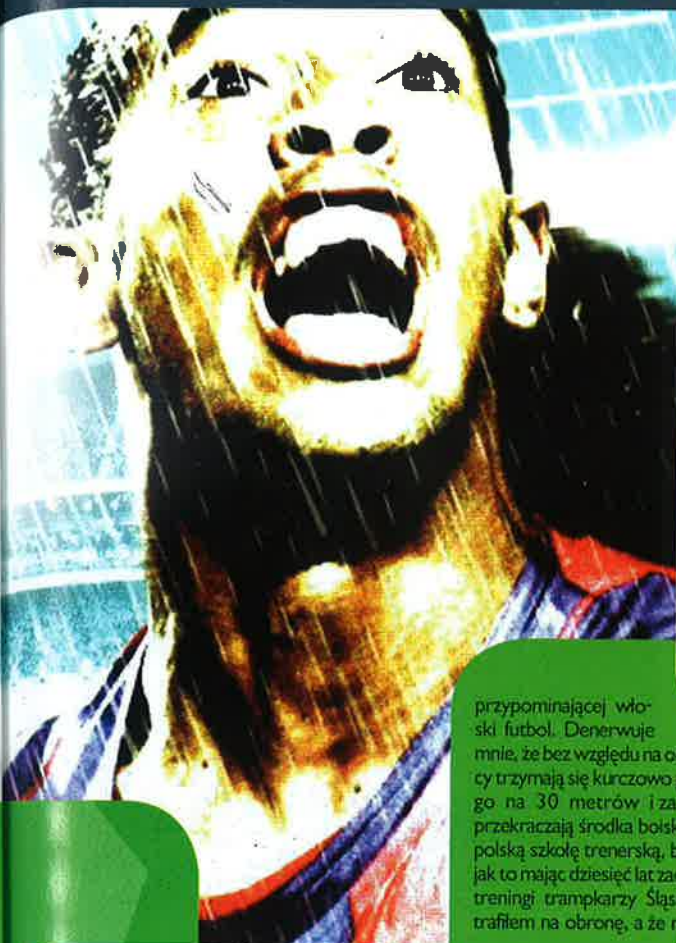
⚽ Gol? Parada? Słupek? Wyślij smsa...



On go dołem rempluje!

Mimo zapowiedzi, FIFA 06 nie wnosi nic specjalnego do zasłużonej serii.

RECENZJE



Sytuacja jak z TV – panika pod bramką Wistły.

przypominającej włoski futbol. Denerwuje mnie, że bez względu na obraną taktykę obrońcy trzymają się kurczowo pasa boiska szerokiego na 30 metrów i za wszelką cenę nie przekraczają środka boiska. Przypomina mi to polską szkołę trenerską, bo pamiętam do dziś, jak to mając dziesięć lat zacząłem uczęszczać na treningi trampkarzy Śląska. Z racji wzrostu trafiłem na obronę, a że na podwórku grałem jako ten, który kończył akcję, z początku wybierałem się do przodu. Efekt był taki, że po każdym przekroczeniu połowy z boku słyszeć się dało wrzask Pana Trenera „gdzie ty, k...! biegiesz?! WRACAJ!” Nie wierzyłem! A zobaczcie, jak grają boczni obrońcy polskiej reprezentacji – to chyba najbardziej defensywni gracze w całej Europie.

Schematy w modzie

Wracamy do FIFA 06. Tak czy inaczej obronę najlepiej rozbić schematem uartym od lat. Rajd po skrzydło, centrali go! Schemat to nudny jak cholera, ale jest to w sumie jedyny skuteczny sposób na „włoską” obronę komputera. Odsetek udanych podań prostopadłych czy zagrań z klepki jest tak mały, że zwyczajnie nie opłaca się kombinować. Lepiej jest pokusić się o schemat oskrzydlający. Pewnej zmianie uległo wykonywanie rzutów wolnych, choć ten element dalej wydaje mi się nie w pełni wykorzystany. Można chyba to jeszcze uatwić, tak by padało więcej bramek ze stałych fragmentów. W sumie zatem nie widzę kolosalnych różnic pomiędzy FIFA 2004 (bo nie widziałem FIFA 2005) a FIFA 06. Zmiany te są kosmetyczne i dalej gra zniechęca mnie przewidywalnością i nie najwyższym

tempem rozgrywania akcji. Dalej jest to gra w chodzonego.

Soundtrack? Cemu nie...

Dużo lepiej niż dwa lata temu prezentuje się – jak dla mnie – soundtrack gry. Przede wszystkim dlatego, że mogę rozpoznać dwa zespoły z tej ścieżki dźwiękowej – Oasis z utworem „Lyla” i Jamiroquai z „Feels Just Like It Should”. Reszta to tradycyjnie (dla mnie) zupełnie nieznane nazwy, choć brzmi to lepiej niż w FIFA 2004. Jeśli chodzi o komentarz, zdrowo się wycierpiałem, ale tylko dlatego, że grałem w wersję angielską. W polskich sklepach będzie dostępna wersja PL, a w niej komentatorami nasz eksportowy duet Darek Szpakowski i Włodek Szarawicz. Dużo sobie obiecuję po tym komentarzu, choć moim duetem marzeń byłoby tandem Szczęsny i Łazarek. Przynajmniej byłoby zabawnie dzięki błyskotliwym komentarzom, a nie dzięki pomyłkom.

Flagi i numery

Jaka jest FIFA, każdy widzi i wie. Graficznie zmian właściwie żadnych. Co najwyżej podobają mi się bardzo flagi rozwieszone wokół boiska. Tym bardziej że duża część z nich ma swoje odpowiedniki w rzeczywistości. Szkoda jednak, że sama publiczność wygląda dość słabo. Kuriozalne jest też, że w kilku meczach jeden z zespołów występował w białych strojach, a na nich miał numery i nazwiska koloru... białego! Z początku nawet myślałem, że przeciwnik nie ma po prostu numerów i nazwisk, a dopiero w powtórkach je zobaczyłem. Dziwna rzecz.

Globalizacja futbolu

Seria FIFA jest punktualna niczym szwajcarski zegarek (bo co roku wrzesień spędzam na grze w FIFA) oraz niezawodna jak fińska komórka, bo cały czas prezentuje ten sam dobry poziom. Kłopot w tym, że zamiast włoskiej obrony i niemieckiej solidności, jaka jest znakiem firmowym cyklu, wolalbym ujrzeć argentyńsko-brazylijską finezję i skuteczność. (CDA)



Wyciągnął się jak struna i...

anemiczne kopnięcia jako strzały. Tymczasem moje pierwsze kopnięcie w FIFA 06 z około 35-40 metrów zakończyło się bombą, która zatrzymała się na słupku. Przez kolejne kilka spotkań z uporem bombardowałem bramkę komputerowego przeciwnika. Dla zabawy oczywiście, bo większość strzałów była mocno niecelna.

Atak vs. obrona

Drugą nowalijką są zmiany w ataku. A raczej zagranie z klepki pomiędzy dwoma napastnikami. Jest ono efektowne, ale co z tego, skoro i tak FIFA 06 ma stare grzechy serii, czyli żelazną wręcz defensywę. Nie trawię tego, że każda kolejna gra z logo FIFA to takie rygorystyczne trzymanie się wydumanej taktyki



„W kategorii gier RTS
Blitzkrieg 2 nie ma sobie równych.”



walcz!



**W SPRZEDAŻY OD
26 PAŹDZIERNIKA!**



- Efektowny scenariusz, rozgrywający się na Pacyfiku
- Nowy silnik graficzny 3D



- Walcz dniem i nocą na lądzie, morzu i w powietrzu



- Ponad 270 autentycznych pojazdów i samolotów

„Murowany kandydat do najlepszej strategii 2005 roku.”

Ocena: 5/6



„Jest to jedna z fajniejszych niespodzianek w tym roku.
(...) Prawdziwa uczta dla oka.”

CO-ACTION

...o zwycięstwo!

BLITZKRIEG 2

Więcej informacji znajdziesz pod adresem:

www.cdv-blitzkrieg.com

www.blitzkrieg2.cenega.pl

NIVAL
INTERACTIVE

cdv

CENEGA

12+

www.pegi.info

POLSKA WERSJA
PL
NAPISY

© 2005 CDV Software Entertainment AG i Nival Interactive. Wszystkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i Blitzkrieg 2 są znakami zastrzeżonymi CDV Software Entertainment AG lub Nival Interactive w Wielkiej Brytanii i/lub innych państwach. Projekt używa Bank Video. Prawa autorskie © 1997 2005 RAD game Tools, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

99.⁹⁰
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU

www.sklep.cenega.pl

PRODUCENT: DEADLINE GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.TOTALOVERDOSE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

QN'IK | TYLKO NIE PRZEDAWKUJ!

Ambiwalentne odczucia nie opuszczały mnie podczas gry w TO ani na chwilę. Z jednej strony, bawiłem się jak dziecko (któremu dano do ręki spust miniguna), z drugiej, nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że ta gra miała dużo większy potencjał, który nie został wykorzystany. Aha, jeszcze jedno. Słowo „ambiwalentne” nie jest najszcześliwsze w kontekście tej gry...

TOTAL OVERDOSE

Bardziej adekwatnymi sformułowaniami określającymi Total Overdose byłoby raczej słowa: fajne, w dechę, jupikajaj, tratatata. Gra bowiem nie stanowi żadnego wyzwania dla intelektu, ale i nikt o zdrowych zmysłach od niej tego nie wymaga. Zamiast tego mamy tu tony radości spowodowanej fajnymi wybuchami i niekonwencjonalnymi pomysłami twórców. Nie ma co jednak zacytnąć od podsumowania, gdyż tak naprawdę wszystko ma swój początek...

Galimatias na start

...w 1989 roku, w dżungli, Ernesto Cruz z właściwą sobie wprawą wykonał swoje zadanie i po pozostawieniu dziesiątków trupów na ubitej ziemi wskoczył do samolotu, by uciec w bezpieczne miejsce. Nie było mu to jednak dane, lot okazał się dlań zabójczy. Zapomnij więc na razie o Ernesto, to nie on będzie twoim alter ego na czas gry w Total Overdose. Dalej akcja przenosi cię w ciało młodego Cruza, Tommy'ego. Jest on wyszkolonym tajnym agentem, który dowiedział się co nieco o śmierci swojego ojca i zapragnął go pomścić. Wskutek fatalnego błędu

i on zostaje wyeliminowany z akcji, jednak na szczęście przeżywa wypadek, choć nieco połamany ląduje na wózku. Czy to już koniec gry? Nie, jest jeszcze jeden!

Czarna owca w rodzinie, Ramiro. Nie jest bohaterem z wyboru, po prostu dostaje wiadomość od brata, że agencja DEA, dla której ów pracował, chce go wcielić w swoje szeregi. Jako że gwarantuje to możliwość pomśzczenia i oczyszczenia imienia ojca oraz mnóstwo dobrej zabawy, na decyzję długo nie trzeba czekać. Tym bardziej że Ramiro, jako agent nieoficjalny, nie musi wcale przejmować się jakimikolwiek zasadami. Ma licencję na zabijanie, zabawianie kobiet, jedzenie tortilli i picie tequili. I to właśnie w jego skórze spędzisz najwięcej gry! Czyżbyś się znalazł w meksykańskim raj?

Mexico paradiso

Niewątpliwie tak, ale tylko pod warunkiem, że uwielbiasz pieścić swoje zmysły zapachem krwi i prochu oraz widowiskiem wielkich wybuchów. Jeśli zaś preferujesz rozgrywkę wyrafinowaną, wypełnioną wyzwaniem dla intelektu, najprawdopodobniej

podobniej pomyliš strony. Gdzieś tam z przodu może znajdziesz dla siebie jakieś szachy, tutaj nie miejsce dla jajogłowych. Grając w Total Overdose stajesz się brutalnym macho i archetypem latino lovera w jednym, zapominając jednocześnie o myśleniu. Tu z powodzeniem wystarczy instynkt.

Meksykańska masakra

Gra Deadline Games to strzelanka z widokiem TPP wzorowana lekko na serii Grand Theft Auto, z killkoma zapożyczeniami z cyklu Max Payne. To całkiem precyzyjny opis, niemający się niby z prawdą, ale... zdecydowanie zbyt suchy. Choć Total Overdose ma fabułę, tworzącą w dodatku od biedy jakąś całość, ciężar (choć w tym przypadku lepiej chyba użyć słowa „lekkość”) gry położony jest na jak najefektowniejsze zabijanie tłumów wrogów. Jeśli ktoś miałby mimo wszystkich wątpliwości, co w grze jest najważniejsze, przejdą niechybnie pod koniec pierwszej wykonywanej misji, po której

liczba zabitych i efektywność strzelanin są odpowiednio punktowane. Największe zaś premie pojawiają się, gdy gracz w ogóle nie przestaje mordować.

W TO zastosowano system kombosów, który uaktywnia się po każdym ubiciu przeciwnika. Gdy ten już jest całkiem nieżywy (co sygnalizowane jest przez to, że na jego sylwetce nie jest już wyświetlany czerwony celownik), rozpoczyna się odliczanie. Jeśli zdążysz zabić kolejną osobę, zanim upłynie wyznaczony czas, kombos jest kontynuowany – i tak do skutku. Początkowo nie spodziewaj się nie wiadomo jakich zdobyć punktów, ale już po kilku godzinach grania 30 zabitych w jednym ciągu nie będzie stanowiło jakiegось szalenie trudnego wyzwania. Również dlatego, że programiści postarali się, by ich produkcja maksymalnie ułatwiała graczom życie. Choć możesz robić headshoty (ba, jest to nawet bardzo wskazane), to i tak bez obaw, nie musisz celować co do milimetra. Poziom trudności jest tak wyważony, że na pewno się nie pogubisz.

Muerte? Jaka muerte?

Skoro już przy tym jestem, warto wspomnieć co nieco o sprawie życia i śmierci w Total Overdose. Poziom trudności ustalasz w menu, ale w każdej chwili możesz go zmienić. Nie musisz się obawiać, że jeśli zaczęłeś grę na hardzie i doszedłeś do niezwykle trudnego momentu, będziesz musiał zaczynać od początku na easy. Większych przestojów w grze jednak raczej nie napotkasz, gdyż **po śmierci możesz przewinąć o kilka sekund akcję** i postarać się przejść określony fragment inaczej. Niestety przewijanie możliwe jest tylko o kilka sekund wtedy, gdy znalazłeś odpowiedni bonus (o nazwie Rewind). Gdy go nie masz, zmuszony jesteś do ładowania poprzednio zapisanej gry. Na pocieszenie powiem, że miejsc, w których można zrobić „sejwa”, jest całkiem sporo (oznaczone są niebieskim polem świetlnym).

Najefektowniejszą częścią Total Overdose są oczywiście strzelaniny. 90% czasu wymiany ognia spędzisz w bullet time'ie, skacząc na boki a la Max Payne lub

też odbijając się od ścian i strzelając do góry nogami, który to ruch zaczerpnięty został z Matriksa. Sposobów eksterminacji i wykorzystania spowolnienia czasu jest mnóstwo, a każdy z nich bardzo ciekawy i skuteczny. Nie musisz się obawiać podczas strzelaniny, że zabraknie ci czy to amunicji (tę pozostawiają wrogowie w ilościach przemysłowych), czy bullet time'u, który się stale i szybko odnawia. Nieco gorzej bywa z energią życiową, ale bez obaw, regenerować można ją nie tylko apteczkami, ale i szczególnie udanymi zabójstwami. To jednak nie wszystko.

Wyczał te kocie ruchy!

By jeszcze bardziej uprzyjemnić graczom sianie destrukcji, w Total Overdose pojawiły się specjalne ruchy. Warto przyjrzeć im się bliżej, gdyż wielokrotnie ratują Ramiro z teoretycznie beznadziejnych sytuacji. Inwencja autorów zapewne знаła tu granice, ale i tak znajdowały się one poza zasięgiem wzroku przeciętnych ludzi. Poza typowymi zachowaniami jak wyskok w powietrze i strzelanie naokoło czy opcja golden gun, dająca skuteczność: jeden strzał – jeden zabity, mamy tu również kilka innych, bardziej zwirowanych. Co powiesz na **strzelanie z futerałów od gitary** (Desperado to przy Ramiro małeńki pikus) czy zabawę w byka, podczas której bohater biegnie bardzo szybko po planszy i kogo ubodzie, ten pada trupem? Malo! No to warto dodać do tego jeszcze choćby przyzywanie wsparcia – czy to faceta z maczetą, czy kościotrupa z granatnikiem... Jest w czym wybierać i czym mordować.

Las armatas

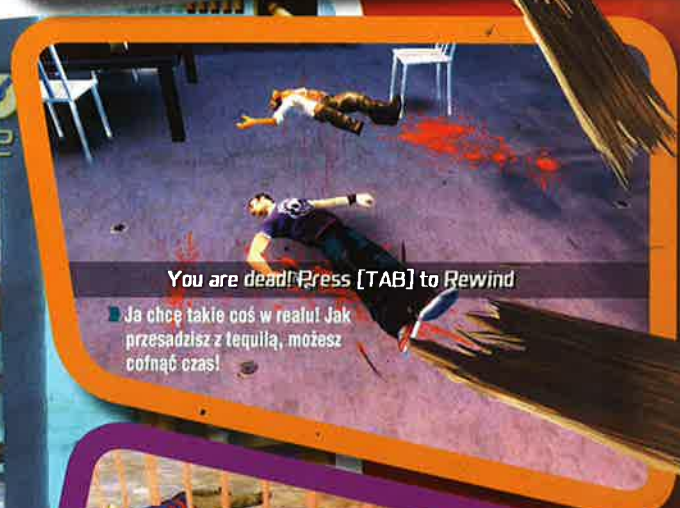
Rodzajów broni w Total Overdose nie liczyłem, ale jest ich naprawdę sporo. Można ją podzielić na kilka głównych rodzajów: przeróżne sztachety, łopaty czy maczety, różnej maści splawy i broń rzucaną. Szczególnie interesujące są ostatnie dwie grupy.

W pierwszej znajdziesz pistolety, shotguny, karabiny, a nawet granatnik i bazookę. Ciskać we wrogów zaś możesz granatami, koktajlami mołotowa i dynamitem – do wyboru! Jakby tego było ci mało, w co nie wierzę, gdzieś niedługo też znajdziesz **stacjonarny karabin maszynowy**, który daje największego kopa. Jego jedyną wadą jest jednak to, że pozostając bez ruchu stajesz się dużo łatwiejszym celem.

El miasto

No dobrze, wszystko ładnie i powabnie, ale gdzie w tej grze jakiegokolwiek podobieństwa do GTA? Przypierwszym grani narzucają się one samoczynnie. Poruszasz się swobodnie po mieście Los Toros przy granicy z USA, możesz **atakować przechodniów, kraść samochody, demolować latarnie**, zbierać power-upy... Ale zapewniam, że po kilkunastu minutach

Tony radości spowodowanej fajnymi wybuchami i niekonwencjonalnymi pomysłami twórców.



► Że ładny ruch? Nie takie się robiło ze szwagrem po tequilii...

się tym znudzisz i pójdziesz wykonywać misje. Pod względem przyjemności czerpanej z eksploracji terenu i interaktywności Total Overdose przegrywa z kretesem nawet z GTA3. Przede wszystkim po mieście – choć niby żyje, samochody w nim jeżdżą, nie możesz się w pełni swobodnie poruszać. Przejazd między dzielnicami oznacza zawsze planszę ładowania, a sama struktura miasta i dróg wcale nie zachęca do długich przejażdżek. Ten element został zdecydowanie niedopracowany.

Jazda

Jeśli sposób kierowania pojazdami w serii GTA cię drażnił, w Total Overdose nie będziesz miał łatwego życia. O jakimkolwiek realizmie można zapomnieć, niestety również nie ma co liczyć nawet na to, że będzie szczególnie łatwo. Pojazdy zachowują się bardzo nieprzewidywalnie i niekiedy idiotycznie. Przy odrobinie wprawy możesz doprowadzić bez najmniejszego kłopotu do tego, żeby wózek widłowy, poruszający się około 30 km/h... zaczął jeździć na dwóch tylnych kołach. Tego typu absurdów (zdaje się – niezamierzonych) jest w grze znacznie więcej. Posługiwanie się pojazdami ma jednak dwa plusy. Z pierwszego ucieszą się pacyfści – podchodząc do jadącego samochodu i wchodząc doń, Ramiro nie bije

i nie wyrzuca kierowcy – ten po prostu przesiada się na miejsce dla pasażera. Drugą zaletą jest możliwość wyskoczenia z pędzącego samochodu i natychmiastowego przeskoczenia w tryb bullet time. Zwłaszcza za pierwszym razem robi to piorunujące wrażenie. Akcja jak z wysokobudżetowego filmu: jedziesz samochodem, otwierasz drzwi, wyskakujesz, strzelasz do przeciwników i obserwujesz, jak pozbawione kierowcy auto niszczy łatwo wybuchające beczki, powodując ogromną eksplozję. Mniam!

Misja Ramira

Wróćmy do misji. Te, choć barwią, nie grzeszą nadmiernym zróżnicowaniem. Piszę tu szczególnie o tych pobocznych, które nie mają wpływu na główny wątek. Zadania pchające fabułę do przodu stanowią już dla gracza nieco większe wyzwanie niż tylko „zabij wszystkich dilerów w okolicy”, choć i one, koniec końców, polegają na szybkim

Jedziesz samochodem, otwierasz drzwi, wyskakujesz, strzelasz do przeciwników i obserwujesz, jak pozbawione kierowcy auto niszczy łatwo wybuchające beczki. Mniam!

Bryki ani nie wyglądają dobrze, ani nie są szczególnie w tej grze istotne.

FINISH

7 out of 7 Checkpoints cleared

EXTRA HEALTH

Jeden bullet time, dwaj zabitych. Who's the beściak?!

UNABLE SHOOT DODGE KILL

5600

Kusok sypie się tyle, co z ryby w dobrej smażalni.

i skutecznym naciskaniu spustu. Dwie różnice są takie, że po pierwsze – co jakiś czas musisz dostać się w określone miejsce, żeby uruchomić jakiś przełącznik lub coś zniszczyć, po drugie – są one przerywane filmikami zrobionymi na engine'ie gry. Co jakiś czas też zmuszony będziesz do walki z bossem, ale o ile występuje on samotnie, walka to czysta przyjemność... tak długo, jak masz jeszcze ruchy specjalne i potężną broń.

Los glupotkos

Gra obfituje też w inne, nieco szalone pomysły. Autorzy przejawiają wielką fascynację kapeluszałami. Gdy zabijesz kogoś (nie tylko wroga – cywile nie są kuloodporni) z nakryciem głowy, wzbija się ono w powietrze. Jeśli zdążysz do niego podejść zanim upadnie na ziemię, ląduje ono na głowie Ramira. Poza standardowymi kapeluszałami i sombreros ubrać naszego bohatera możemy również w tak nietypowe nakrycia głowy jak... garnek. Z innych ciekawostek, które można napotkać podczas eksploracji

EL MARIACHI

Widzieliście ten film? Jest to pierwsza pełnometrażowa produkcja Roberta Rodriguez (reżysera m.in. „Desperado”, „Sin City” i „Od zmierzchu do świtu”) i zarazem swoisty fenomen. Została nakręcona za 7 tysięcy dolarów (to nie pomyłka – tysięcy!), z której to kwoty prawie połowę reżyser zarobił, służąc za ludzkiego królika doświadczalnego (testowali na nim lek przeciwko cholesterolowi). Cały film kręony był jedną kamerą, właściwie w jednym miejscu, a większość broni w nim występującej to pistolety na wodę. Brzmi nieprawdopodobnie? Obejrzyjcie go – to naprawdę szybki, świetnie nakręcony i zmontowany film akcji, bez którego najprawdopodobniej w Hollywood nie nastalaby moda na meksykańskie klimaty, której to zawdzięczamy również Total Overdose.



RECENZJE

miasta w Total Overdose, warto wymienić specyficznie pojmowany dzień zmarłych. Po znalezieniu power-upu z czaszką niebo robi się czerwone, a wszyscy przechodnie zamieniają się w kościotrupy (no, gwoli ścisłości, w ludzi przebranych za kościotrupy), które chcą zabić Ramira. Schizo to kończy się po kilkunastu sekundach, po czym wszystko wraca do normy. No, może poza tym, że chodnik wyszczelony jest ciałami... Fajny i niejednoznaczny efekt, który docenią zwłaszcza ci, którzy grali w demo Fahrenheit'a (było na naszym coverze w październiku).

Czas wreszcie trochę ponarzekać, bo póki co mogłoby się wydawać, że prawie wszystko mi się podoba. Tymczasem Total Overdose to gra z wielkim i niestety zmarnowanym potencja-

fem. Jak mówiłem wcześniej, chodzenie po mieście nie daje zbyt dużej frajdy, gracz nie ma prawie żadnych atrakcji poza misjami. Oczywiście uznać to można za wadę tylko wtedy, gdy się porównuje grę autorstwa Deadline Games do GTA, które swoją złożonością i atrakcjami wyprzedza TO o setki lat świetlnych. Właściwie jest tylko jeden element, w którym produkcja Rockstara ustępuje swojemu meksykańskiemu koledze – strzelaniny. Dzięki bullet time'owi, dużej liczbie ruchów i systemowi bonusów Total Overdose nie ma sobie na PC równych pod tym względem.

Oprawca

Na koniec zostawiłem sobie jeszcze dwa dość istotne elementy – muzykę i oprawę graficzną. Ścieżkę dźwiękową (której próbki możecie po-

śluchać na oficjalnym serwisie gry) tworzą meksykańskie kapela grające coś w rodzaju skrzyżowania rocka z hip hopem. Jest to mieszanka nadspodziewanie słowna i bardzo dobrze pasuje do klimatu gry. Za to grafika... To zabawne, tak brzydkiej gry nie widziałem już dawno. Poziom szczegółowości modeli porównać można z GTA3, na niczym nie można tu zawiesić oka i stwierdzić „łal, jakie to ładne”. Najzabawniejsze jest jednak to, że grafika pełni tu rolę ok, siedmiorzędna. Intensywność akcji i efektowność nakręcana przez wydarzenia dziejące się na ekranie nie pozwala zauważyć jakichkolwiek mankamentów już po kilkunastu minutach. Przekonaj się o tym zresztą sam! [CDA]

► Stacjonarny kaem to ulubiona zabawka Ramiro.

► Tak naprawdę, to tego wybuchu nie spowodował Ramiro ze swoim małym pistoleciem, tylko wezwany pomocnik. Musicie jednak przyznać, że efekt jest zadowalający.

7+

GRYwalność: 8
VIDEO: 5
AUDIO: 7

WERDYKT

- lekka, przyjemna i radosna rzeź
- filmowa realizacja strzelanin
- dużo dodatkowych ruchów i system bonusów
- oprawa sprzed kilku lat
- mały rozmach (w porównaniu do GTA)
- poza misjami niewiele do roboty

KONKURS SMS

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak nazywa się bohater gry Total Overdose?

- A. Kloss
- B. Cruz
- C. Croft

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.TOX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2005 r.

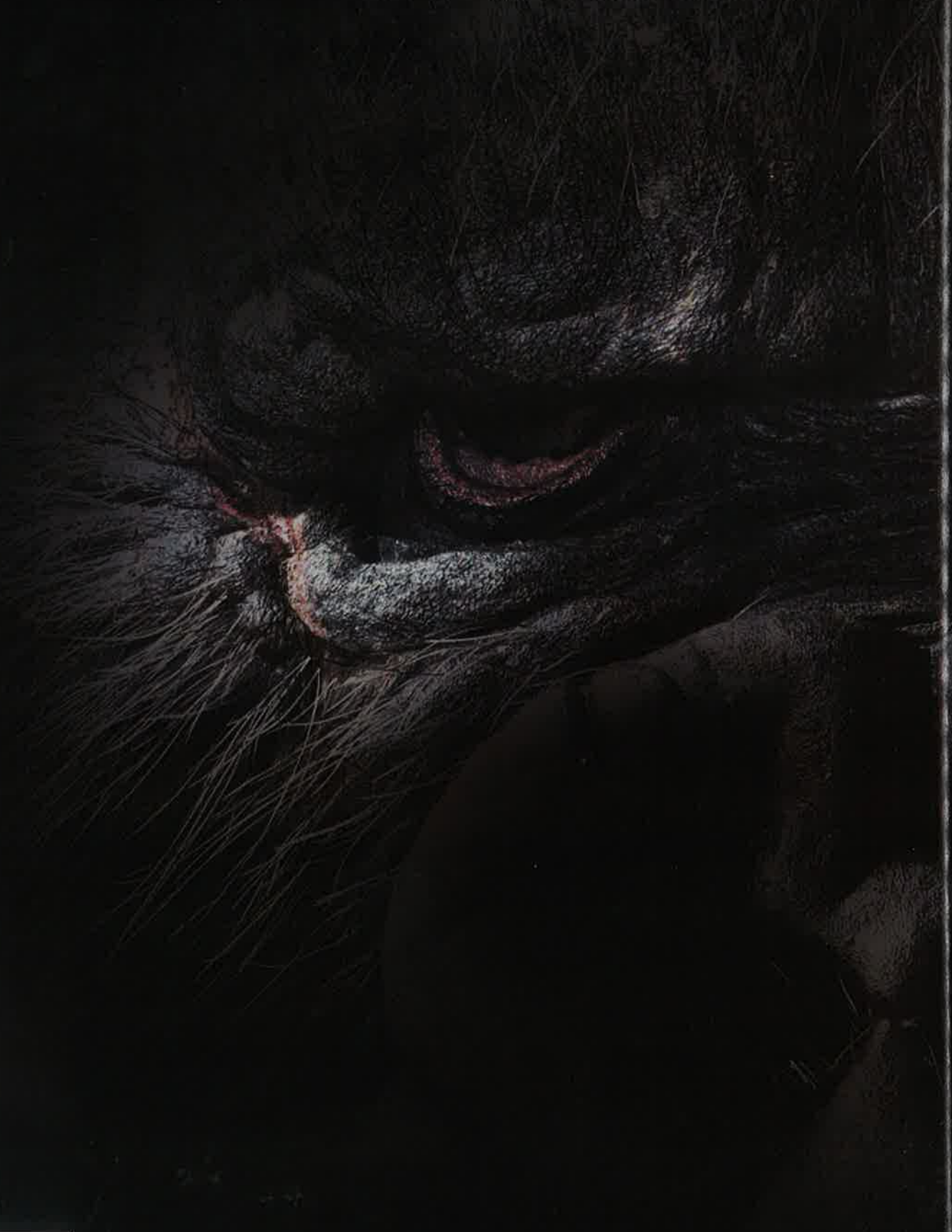
DO WYGRANIA
10 EGZ. GRY
**TOTAL
OVERDOSE**



Fundatorem nagród jest

CD PROJEKT

spójrz w



© 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Universal Studios King Kong movie. © Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLP. All Rights Reserved.



www

oczy bestii



www.kingkonggame.com

UBISOFT®

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

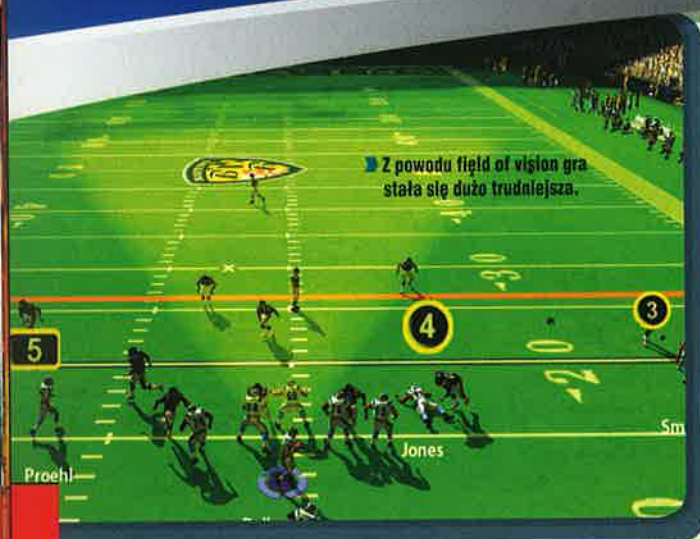
WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | JAJO! JAJO WIDZE!

MADDEN



Niespodzianek nie będzie – jeśli koniecznie upierasz się, by grać w futbol amerykański na komputerze, musisz grać w serię Madden. Na szczęście, chociaż konkurencja właściwie nie istnieje, kolejne wersje gry są coraz lepsze. Kłopot w tym, że ta oznaczona numerkiem 06 jest lepsza, ale niekoniecznie w najlepszy sposób.



wysuniętych zawodników pojawiały się ikonki odpowiadające przyciskom pada. Wystarczyło wcisnąć odpowiedni przycisk i już piłka zaczynała szwować w stronę odpowiedniego zawodnika. Teraz jest trudniej. Wszystko za sprawą field of vision, wyraźnie podświetlonego fragmentu boiska reprezentującego to, co widzi rozgrywający. By wykonać celne podanie, musisz przesunąć „wzrok” rozgrywającego w miejsce, w którym obejmie on spojrzeniem zawodnika, do którego chce podać. Jeśli tego nie zrobisz, podanie z dużym prawdopodobieństwem poszybkuje panu Bogu w okno i stracisz piłkę. Buuuuu!

Wprowadzenie do mechaniki rozgrywki „pola widzenia” ma dwie konsekwencje – po pierwsze, gra stała się trudniejsza, po drugie zaś, już zupełnie nie ma sensu w nią grać bez joypada. Gry z serii Madden, szczególnie w zagrywkach ofensywnych, zawsze wymagały małpiej zręczności i podejmowania decyzji dosłownie w ułamku sekundy, ale tegoroczna edycja posuwa się już ciut za daleko.

Spodobało mi się natomiast to, że pomysł na field of vision został wykorzystany do cna i np. możesz w ten sposób zmylić obrońców, przesuując wzrok w jedną, a potem szybko w drugą stronę – i dopiero wtedy podając. Tyle że łatwo się w tym zaplątać, bo zabawy z field of vision wymagają ogromnych zdolności manualnych.

Superstar z planszy 2D

Jest rozwiązanie – całe to „pole widzenia” można wyłączyć w opcjach. Wtedy jednak gra niewiele już różni się od wersji Madden 2005. Drugą istotną zmianą jest nowy tryb gry niosący nazwę NFL Superstar. W teorii powinien być niezwykle ciekawy, bowiem pozwala na rozegranie kilku sezonów futbolu amerykańskiego z punktu widzenia młodego, utalentowanego gracza. Poza samymi meczami uczestniczysz więc w testach sprawnościowych, występujesz w reklamówkach, decydujesz, kogo wybrać na swojego agenta. Tryb ten jednak ma dwie poważne słabości – w większości toczy się na mało ciekawych, statycznych planszach, a decyzje czy czynności, jakie w nim wykonujesz między meczami, tylko w niewielkim stopniu i w niejasny sposób przekładają się np. na zwiększenie umiejętności twojego zawodnika. W efekcie dość szybko cała „poza-meczowa” otoczka trybu NFL Superstar staje się zawracaniem głowy i tylko wydłuża czas między jednym meczem a drugim.

I tak najlepszy

No i co? Właściwie „nico”. Madden 06 rozwija formułę poprzednika, choć w sposób, który niezbyt przypadł mi do gustu. Wszystkie to jednak nie zmienia faktu, że to najlepsza symulacja futbolu amerykańskiego na PC. Jak mówiłem: niespodzianek nie będzie. [CDA]

Tak się jakoś złożyło nieszczęśliwie, że jestem na CD-Action specjalistą od produkcji dziwnych i nietypowych. A ponieważ trudno akurat w naszym kraju nazwać inaczej symulację niemal nieznanego w Polsce futbolu amerykańskiego, recenzuję te Madden od kilku wersji wstecz. Nie bez przyjemności. Wielu znawców tematu uważa, że to najlepsza ze sportowych serii EA Sports. To również cykl, który – oczywiście w Stanach Zjednoczonych – sprzedaje się w największych ilościach. Jej najnowsza odsłona, oznaczona numerkiem 06, również sprzedawała się fenomenalnie. W tym przypadku jednak zadecydowała wyrobiona marka i przyzwyczajenie graczy, a nie faktyczny poziom tej produkcji.

Trudniej i bez sensu

Jak mówią Anglicy 'don't get me wrong' – Madden 06 wygląda ciut lepiej od poprzednika, gra się w niego równie dobrze, ocena jest zastrzeżenie wysoka, ale trudno nie odnieść wrażenia, że zmiany wprowadzone w tej edycji są jakies nie takie, jakie być powinny. Dlaczego? Albo nie mają większego sensu, albo utrudniają, choć powinny uprzyjemniać, rozgrywkę. Zaczniemy od najważniejszego, czyli sporej zmiany w sposobie prowadzenia ataku.

Pole widzenia

W poprzednich Maddenach, gdy wybrałeś zagrywkę ofensywną bazującą na podaniach, chwilę po rozpoczęciu gry, nad głowami

Klucz do zrozumienia amerykańskiego futbolu to umiejętność czytania taktycznych diagramów.



Defense pick a play!

Man Lock (5) On (6) Off
1 Ask Madden
3 Package
8 Flip Play



9

VIDEO 9
AUDIO 9

WERDYKT

- ➔ najlepszy futbol amerykański na PC
- ➔ oprawa wideo, a szczególnie audio...
- ➔ w sumie jest trochę zmian...

- ➔ szkoda, że niekoniecznie trafionych
- ➔ wymaga joypada i małpiej zręczności

moc.obraz.dźwięk
... która kręci!



Jeśli myślisz o zakupie dobrego komputera, pomyśl o dobraniu markowych komponentów. Ich doskonałym przykładem jest płyta główna **GIGABYTE GA-SN-SLI Royal** należąca do najnowszej serii **i-DNA**. Zastosowano w niej nowatorski chipset **NVIDIA® nForce™ 4 SLI Intel Edition**, który zapewnia maksymalną wydajność dzięki jednoczesnej obsłudze dwóch kart graficznych GIGABYTE PCI-Express pracujących w trybie SLI. **Idéalny produkt aby uczynić Twój komputer markowym.**

GIGABYTE rekomenduje komputery ze sprzętem firm:

iiyama

Logitech

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

www.gigabyte.pl

DUNGEON SIEGE II

SPECJALNY PREZENT DLA CZYTELNIKÓW CD-ACTION!

DUNGEON SIEGE II TO JEDNA Z NAJBARDZIEJ OCZEKIWANYCH GIER ROKU. W ZWIĄZKU Z PREMIERĄ DRUGIEJ CZĘŚCI GRY, SIĘĆ SALONÓW **EMPIK** I REDAKCJA CD-ACTION PRZYGOTWAŁY SPECJALNY PREZENT DLA CZYTELNIKÓW.

JEST TO RABAT, DZIĘKI KTÓREMU MOŻECIE NABYĆ GRĘ DUNGEON SIEGE II AŻ 20 PLN TANIEJ! WYSTARCZY WYCIĄĆ ZAŁĄCZONY KUPON I DO DNIA 2 LISTOPADA 2005 R. ZGŁOSIĆ SIĘ DO NAJBLIŻSZEGO SALONU **EMPIK**.



Zniżka nie łączy się z innymi promocjami



Sugerowana cena detaliczna polskiej wersji językowej gry Dungeon Siege II, to 129,90 PLN. Kupon upoważnia do zakupu gry w każdym Salonie sie EMPIK w cenie 109,90 PLN. Adresy salonów EMPIK można znaleźć na stronie www.empik.com. Promocja trwa do 2 listopada 2005. Zniżka nie łączy się z innymi promocjami.

20

DWADZIEŚCIA ZŁOTYCH



20

Kupon ważny do 2.11.2005



moc.**obraz**.dźwięk
...graj na ostro!



Jeśli myślisz o zakupie dobrego komputera, pomyśl o doborze markowych peryferii. Na przykład cyfrowego monitora **iiyama 17" Prolite X436S**, posiadającego unikalne funkcje m.in. **czujnik natężenia światła** oszczędzający Twoje oczy oraz działający na podczerwień **czujnik ruchu** oszczędzający energię i Twój panel. Kontrast 700:1 i superszybki czas reakcji 8ms dopełniają całości. Dostępny również w wersji 19". **Idealny produkt, aby uczynić twój komputer markowym.**

iiyama rekomenduje komputery ze sprzętem firm:

GIGABYTE
TECHNOLOGY


Logitech

iiyama

www.iiyama.com

PRODUCENT: CHESSBASE GMBH
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
CENA: 129 ZŁ
WWW.CHESSBASE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 233 MHz
RAM: 32 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

GHOST | SZACH-MAT

FRITZ 8

Szachy, jakie są, każdy widzi. Nie będę się więc rozpisywał o ich historii i zasadach. Ponieważ spora część czytelników, jak zobaczy je na obrazkach, omlinie tę recenzję szerokim łukiem, więc też nie będę się silił na jakiś humor czy aluzję. Skupmy się na faktach.

Jak niektórzy wiedzą, dla mnie idealnym (lub prawie idealnym) programem szachowym jest seria Chessmaster. Więc siłą rzeczy każdy kolejny program szachowy, jaki wpadnie w moje ręce, porównuję właśnie do produktów tej serii.

Zalety

Największą i dostojnie najsilniejszą zaletą Fritza 8 jest jego silnik szachowy. Nie wiem, czy to kwestia mocnego komputera, czy samego engine'u, czy po prostu moje umiejętności już tak zardzewiały, w każdym razie grając ze mną Fritz dosyć szybko podejmował decyzje i zawsze były one bardzo trafne. O ile w innych grach zdarzały się jakieś przestoje z decyzją komputera, to tu były one wręcz minimalne. Dzięki temu naprawdę przyjemnie się gra z tym programem. Jak się okazuje, Fritz zremisował 4:4 z międzynarodowym mistrzem świata Władimirem Kramnikiem. Kolejną zaletą jest fakt, że część aplikacji jest spolszczona, choć jak na razie tylko w tym podstawowym aspekcie. Ciekawostką są materiały wideo z nagraniami lekcji udzielanych przez znanych szachistów, w bardzo fajny sposób połączone z interaktywną prezentacją stanu szachownicy i ruchów w samym programie. Innym fajnym pomysłem jest możliwość wgrzywania różnych silników szachowych (wraz z Fritzem 8 dostarczono jeszcze 4 inne), stawiania ich przeciw sobie i obserwowania, jak sobie radzą. Sam program ma jeszcze wiele przydatnych opcji, choć nie tak dużo jak Chessmaster. Jak w wielu programach tego typu, ważnym elementem są **księgi otwarć i bazy** z zapisami partii innych szachistów. Osoby szukające tego we Fritzie nie zawiodą się. Jego zasoby pod tym względem są spore i warte zainteresowania.

Wady

Ponieważ jednak szachy traktuję jako – co prawda intelektualną, ale mimo wszystko – rozrywkę, muszę skrytykować Fritza za tę właśnie stronę. Nleży mi tu wybór planszy i bleerek, zwłaszcza w 3D. Brak też tych typowo zabawowych czy wręcz przeznaczonych dla dzieci. Trochę zabawnych tekstów i komentarzy, jakie można usłyszeć w czasie rozgrywki, to ciut za mało. Co prawda jest tu tryb nauki dla początkujących, jednak jest on przeprowadzony w sposób fachowy, jakiś taki suchy i bezpłciowy. Nauka zawsze mi lepiej szła, kiedy była połączona z zabawą. Poza tym wspomnieć należy

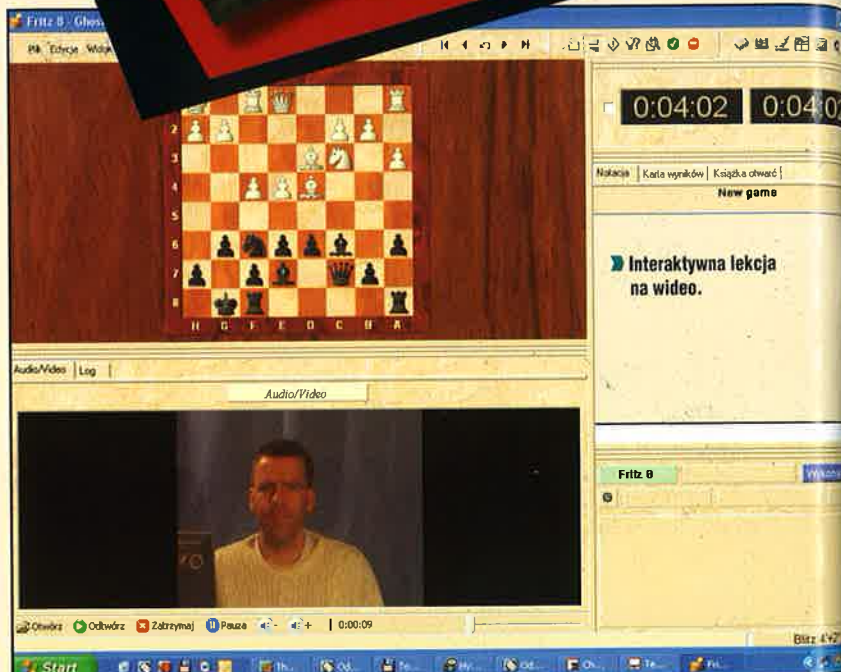
o ograniczonym i nie zawsze jasnym sposobie doboru poziomu trudności (zwłaszcza chodzi mi o handicap) oraz niepełnym i nie zawsze dokładnym spolszczeniu.

Dla kogo więc jest Fritz 8?

Program ten powinny wybrać osoby grające w szachy turniejowo czy wręcz nawet zawodowo, a także poszukujące trudnych i wymagających przeciwników. Właśnie dla nich Fritz 8 będzie świetnym nabytkiem. Ma wiele przydatnych opcji, rozbudowane bazy, całkiem solidne możliwości konfiguracyjne, choć jednak do szerokiej oferty opcji i możliwości Chessmastera jeszcze mu trochę brakuje.

Podsumowanie

Generalnie Fritz 8 ma to wszystko, czego potrzebuje solidny program szachowy. Zabrakło mi tu jednak tej nutki rozrywki i humoru. Jeśli uważasz się za szachistę i szukasz dobrego programu do ćwiczeń, ocena Fritza to dla ciebie ósemka. Natomiast jeśli jesteś osobą chcącą się nauczyć tej królewskiej gry albo grającą po prostu dla przyjemności (tak jak ja), powinienes zgodzić się z siódmką, jaką tej grze ostatecznie wystawiam. [CDA]



7

GRYwalność

VIDEO 7

AUDIO 4

WERDYKT

- + bardzo dobry silnik szachowy
- + lekcje wideo z mistrzami
- + spolszczenie
- + opcja pojedynku silników
- + ogólnie: solidna robota
- zbyt mało rozrywkowa
- spolszczenie tylko w podstawowym stopniu
- mało rozbudowana graficznie

moc.obraz.**dźwięk**
...a może coś więcej?



Głośniki **Z5500 Digital** zyskały sobie miano najlepszego produktu tego typu na rynku. 500 watów RMS, subwoofer z membraną o średnicy 25,4cm, certyfikat THX® – dźwięk czysty, soczysty i wielobarwny. Głośniki satelitarne mają osłony z tkaniny i obrotowe podstawki, można je postawić na biurku albo zawiesić na ścianie. Jest to jedyny zestaw głośnikowy wyposażony w sprzętowy dekodery DTS 96/24. Warto spróbować, bo doskonałość dźwięków nie da się wyrazić słowami.
Idealny produkt aby uczynić Twój komputer markowym.

Logitech rekomenduje komputery ze sprzętem firm:

GIGABYTE™
TECHNOLOGY

iiyama


Logitech®

www.logitech.pl

PRODUCENT: MAXIS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.THESIMS2.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR | BARA-BARA NA PARKIECIE.

The Sims 2

NOCNE ŻYCIE

Na fali zamieszania wokół łatki do GTA San Andreas, która zmieniała tę sprzedawaną w hipermarketach grę o zabijaniu i narkotykach w całkowicie niedopuszczalną do obrotu grę o zabijaniu, narkotykach i seksie, dostało się także The Sims 2. Fakt, tu też dochodzi do bara-bara. A Nocne życie, nowy dodatek do gry, zepsuty jest co najmniej po dwakroć.

CENZURA*

Chociaż to dopiero drugi dodatek do The Sims 2, czuję się tak, jakbym już gdzieś to wszystko widział. To poważne wyzwanie dla programistów ze studia Maxis – jeśli ktoś gra w The Sims od początku, od wydanej w 2000 roku pierwszej, podstawowej wersji gry, instalował wszystkie kolejne dodatki, potem kupił The Sims 2 i znowu kupuje wszystkie add-ony, niemal pewne jest, że prędzej czy później będzie miał déjà vu. W moim przypadku pojawiło się ono właśnie przy Nocnym życiu. Czy ja tego już gdzieś nie widziałem?

Rendez-vous na bis

Otóż widziałem... Poprzedni dodatek do The Sims 2, ten zatytułowany Na studiach, miał trzy cechy: 1) był obszerny (szczególnie w porównaniu z niektórymi dodatkami do oryginalnych The Sims), 2) był oryginalny, 3) wprowadzał do mechaniki rozgrywki daleko idące zmiany (nowy „wiek” simów, możliwość wpływanie na innych simów dzięki reputacji). Tymczasem Nocne życie, choć przynosi sporo nowych pomysłów, trudno nazwać szczególnie odkrywczym. Tak naprawdę to niewiele więcej niż nowa wersja Randki, czyli trzeciego, najbardziej popularnego dodatku do pierwszych Simsów. Stąd nieodparte poczucie déjà vu oraz, przy-

znając, niewielki zawód. Bogata zawartość Na studiach rozburzała simsofanów, którzy będą teraz narzekać za każdym razem, gdy kolejny add-on nie będzie miał, w przekośni, basenu z wodotryskiem.

Imprezowe centrum wszechświata

Dosyć narzekania, czas na konkrety. Co przynosi Nocne życie? Nocne życie! Po zainstalowaniu dodatku – proces ten jest prosty, nie nastręcza większych trudności – otrzymujemy nowe „sąsiedztwo”, niezbyt celnie nazwane w polskiej wersji gry „Przedmieście” (w oryginale Downtown). Niestety owo „przedmieście” jest tylko jedno, więc niezależnie od tego, w którym simsowym sąsiedztwie grasz – czy jest to Miłowo, Dziwnowo czy Weronia – szukając rozrywki trafiasz zawsze na te same ulice. Co się na nich mieści? Restauracje, kluby nocne, bistra, kafejki i salony do gry w kręgle

Sim Drakula

W każdym dodatku do The Sims musi być coś dziwnego i zwirowanego. Tutaj są to wampiry. Podczas spaceru nocą po dzielnicy rozrywki możesz trafić na sima z wystającymi kłami, oczywiście ubranego w smoking, który zmieni cię w wampira. Albo i nie. Cały ten wampirzy wątek – choć wykorzystywany w materiałach promocyjnych – tak naprawdę prowadzi donikąd. Kolejna zmarnowana szansa?





Czy ona patrzy na jego tyłek?

– łącznie kilkanaście stworzonych przez programistów lokacji, w których wirtualni ludzie mogą szukać rozrywki i towarzystwa. Oczywiście, nową dzielnicę można dowolnie przebudować lub postawić w niej nowe budynki, korzystając przy tym z szeregu nowych obiektów, związanych z tematem dodatku. Znam wiele osób, które marzą o stworzeniu własnego nocnego klubu, a Nocne życie to właśnie umożliwia. Szkoda tylko, że serwowane w nim drinki będą wirtualne...

Możliwości jest wiele...

Nowe lokacje i atrakcje w nich występujące nie są w żaden sposób rewolucyjne. Restauracje zrobiono w sposób nieco bardziej realistyczny (oczywiście mowa tu o realiach amerykańskich), tzn. po przyjeździe do lokalu rozmawiamy z kelnerem, który sadza nas przy stoliku, następnie wybieramy danie, czekamy, czekamy, czekamy, wreszcie otrzymujemy posiłek. W barach możemy pograć w bilard lub pokera, w kręgielni oczywiście porzucać kulę w kręgle. Dyskoteki są okazją do pokręcenia pupy na parkiecie, a jeśli chwyci nas taka fantazja, możemy też stanąć za gramofonami i pomiksować muzykę dla tańczących simów. Kiedy wykonujemy tę ostatnią czynność, jesteśmy skromnie wynagradzani, szkoda jednak, że z mikśowania nie zrobiono minigierki testującej wyczucie rytmu i premiującej graczy najlepiej sprawdzających się za deckami. To stracona okazja!

...podobnie jak dróg

Takich zaprzepaszczonej możliwości jest w Nocnym życiu jeszcze kilka. Zaskakujący brak wyobraźni pokazała ekipa z Maxis programując nowość tak potencjalnie przełomową jak wprowadzenie do gry auta. Samochody w The Sims! – to hasło nadawałoby się na okładkę, gdyby tylko były one wykorzystane w lepszy sposób, niż dzieje się to w tym dodatku. Otóż tak, możemy do domu dokupić podjazd i garaż, możemy zainwestować w samochód (jeden z pięciu rodzajów), ale radość i pozytywne z fury są niewielkie. Auto wykorzystuje się jedynie jako alternatywę dla taksówek czy pojazdów woźnych do pracy (pozwala to zaoszczędzić całkiem sporo w The Sims czasie), ewentualnie jako miejsce, w którym można zaleźć ukochaną lub ukochanym, by zaparować szyby. Dżizas, naprawdę nic bardziej oryginalnego nie dało się wymyślić?

Poflirtujemy?

W efekcie najciekawsze nowinki z Nocnego życia dotyczą międzysimowych interakcji.

Przygotowanie tego, co opisałem do tej pory, musiało być dla programistów z Maxis niczym więcej niż rutyną, a cała para, pomysłów i kreatywności poszły w rozbudowanie opcji „romantyczno-miłosnych”. Między simami może teraz istnieć coś takiego jak „chemia”, czyli innymi słowy – wzajemne przyciąganie. By zorientować się, czy w pobliżu znajduje się ktoś, kto pobudzająco działa na naszego sima, wystarczy go kliknąć i wybrać nowe polecenie „Rozejrzyj się”. Po chwili wiesz już, że naigrośszy towar na sali to np. Genowefa Żyleta (to takie typowe dla The Sims poczucie humoru...), możesz do niej podejść i zacząć amory. Ważna jest także kompatybilność cech – to kolejna nowość – „kręcących” lub „odrzucających” simy. Każdy z wirtualnych ludzików ma teraz dwie rzeczy, które bardzo mu się podobają u innych (np. farbowane włosy, otyłość, bielizna), i jedną, która zdecydowanie go odrzuca (np. nieprzyjemny zapach). Jeśli sim zapomnieli o prysznicu, zapomnij o romansie...

The Sims: Randka

Niestety zawsze może się okazać, że ktoś, kto dla naszego sima jest wcieleniem Angeliny Jolie i Jennifer Lopez w jednym, patrzy na niego jak na połączenie Quasimodo z Frankensteinem – jeśli jednak pierwsza wymiana zdań wypadnie dobrze, możemy próbować zaprosić obiekt naszych zainteresowań na randkę. Rendez-vous trwa określony czas, a na koniec otrzymujesz ocenę, która określa, jak „bajkowe” było to spotkanie. By randka była udana, należy wykonywać czynności, które podobają się obu simom, są zgodne z ich osobowością i zainteresowaniami. Wbrew pozorom nie jest to proste, bo czasu jest dość mało, a wszystko w The Sims 2 trwa dłużej niż w rzeczywistości. Przy odrobinie wprawy jednak naszemu simowi uda się oczarować swojego ukochanego/ukochaną, a resztę tej bajki dopowiesz sobie sam.

Fura dla sima!

W Nocnym życiu po raz pierwszy w historii serii simy dostają możliwość zakupu własnego samochodu. W grze występuje pięć ich rodzajów, różniących się wyglądem, ceną i... wrażeniem, jakie robią na innych. Oto simowe fury:

Smuga Minima

Najtańsze auto w grze, dostępne za cenę będącą równowartością dwóch-trzech dniówek. Nic więcej niż zwykły środek transportu...

Smord P328

Pick-up wzorowany na Fordzie F-150. Wytrzymały, w środku wykończony młotkiem. Dziewczyny na niego nie poderwiesz...

Wielorybolad firmy Hulati

No i co to za tłumaczenie? Hmm... Rodziny van w sam raz na wycieczkę za miasto. Tyle tylko, że dodatek Za miastem jeszcze się nie ukazał...

Yomoshoto Sprinter

Sportowe auto za przystępną cenę. Kosztuje 6000 simoleonów, ale warto na niego zbierać. Daje simom komfort i zabawę!

Ogrom 711 firmy Hwang Motors

Najdroższy bolid w grze. Co tu dużo gadać – gdy postawisz go na podjeździe, każdy przechodzień zatrzyma się choć na chwilę. Panienki też...



Oliver Janiak z TVN ceni swój czas...



Pocalujcie misia

A teraz, drogie dzieci... czas zakończyć tę recenzję. Nocne życie ma jeszcze kilka innych nowinek, jednak ich wpływ na zabawę jest dużo mniejszy, niż można by się spodziewać. Jedną z nich jest nowa – obok bogactwa, rodziny, miłości, popularności – aspiracja simów, czyli coś, co określa ich życiowy cel. Ta nowa aspiracja to przyjemności, a najłatwiej realizuje się we wszystkich nowych miejscach rozrywki.

Jeśli masz kłopot ze znalezieniem partnera, możesz poprosić o pomoc cygańską wróżkę, która za odpowiednią sumkę (całkiem słoną) powie cię na randkę w ciemno. To jednak drobniaczki. Nocne życie zawodzi przede wszystkim dlatego, że po świetnym dodatku Na studiach dostajemy add-on jakby już znany (po Randce) i nierealizujący w pełni swojego potencjału. Co nie zmienia faktu, że dla fanów The Sims to i tak zakup obowiązkowy. [CDA]



PRODUCENT: ARGONAUT GAMES
DYSTRYBUTOR: ZOO DIGITAL
WWW.ZOODIGITALPUBLISHING.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1.5 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

CZARNY IWAN | NASTĘPCA WIPEOUTA?

Remake tytułu z 1989 roku to wydarzenie godne odnotowania. Powerdrome – futurystyczne wyścigi na Amigę i Atari ST dotarły po 15 latach nieustannych sukcesów na platformę PC. ;)

POWERDROME

Oczywiście dzisiejsza odsłona Powerdrome, oprócz tytułu i tematyki, nijak się ma do pierwowzoru sprzed lat. Wątpię też, czy wywoła takie emocje jak wielki prekursor. Z niecierpliwością sięgnąłem po ten tytuł przede wszystkim z jednego powodu. Ostatnim razem, kiedy naprawdę świetnie się bawiłem grając w wyścigi zbliżone tematycznie do Powerdrome, prezydentem był jeszcze Lech Wałęsa...

No, może trochę przesadziłem, ale „rakietowych” tytułów naprawdę nie ma zbyt wiele: Hover Ace i Beam Breakers z 2002, Ballistics z 2001, Millennium Racer z 2000 i moja ulubiona gra z rodziny futurystycznych ścigalek, tj. Wipeout 2097 rocznik... 1997*. Ale dość rozczulania, zgodnie z zapowiedziami i odtrąbionym sukcesem Powerdrome na konsolach, odpaliłem grę i wystartowałem do pierwszego, dziewiczego wyścigu.

Rzuciło się w oczy

Tuż przed startem oczęta atakuje klasyczne intro, w którym możemy zobaczyć, jak wyglądają wyścigi Powerdrome oraz poznać

kilku z 12 zawodników dostępnych w grze (ludzi, roboty i obce rasy). Widowisko jest raczej przeciętne, słupek adrenaliny stoi w miejscu, na jakieś emocje trzeba czekać do wyścigu, w którym sami będziemy uczestniczyli. Do wyboru jest quick race, championship, time trial. Jest też opcja multi (LAN) oraz bonusowy katalog, o którym za chwilę.

Poczuj power

Powerdrome to wyścigi, w których nacisk położono na rywalizację, prędkość, a nie na małą wojenkę za pomocą działek pokładowych, min, laserów, rakiet i innych bajerów. Takie gadżety oczywiście urozmaicają, utrudniają grę, ale jednocześnie sprawiają, że nie jest to już czysty, klasyczny wyścig. Panowie z Argonaut Games postanowili powrócić do pierwotnej formy rywalizacji, w której prawdziwy mistrz jest po prostu najszybszy...

Szybcy i najszybsi

I to się rzeczywiście sprawdza. Jest tylko prędkość i inni szaleńcy na wąskiej serpentine toru. Bolidy w Powerdrome przypominają nleco te z Wipeouta 2097 właśnie.

Te długie, wrzecionowate odrzutowce mają coś z wyścigowych łodzi. System napędowy stanowią silniki odrzutowe z opcją dopalacza. Hamowanie odbywa się za pomocą specjalnych stateczników umieszczonych na dziobie bolidu. Pojazdy są dość beżwładne i sterowanie wymaga dłuższego treningu. Każdą jednostkę charakteryzuje kilka parametrów: top speed, armor, weight, thrust, handling, skidding. Nowością jest tu na pewno skidding, czyli ślizganie się. Pojazdy rzeczywiście mają tendencję do uślizgu, nad którym trzeba się nauczyć panować. Ciekawostką to również thrust – co oznacza siłę, z jaką będą odpychane wrogie bolidy (podczas nieuniknionych zderzeń). Parametr ten jest bardzo istotny, bowiem torę są tak skonstruowane, że starcia są w zasadzie nieuniknione. W wąskich gardłach, kiedy na liczniku jest... tysiąc mil na godzinę (sic!), zderzenie może doszczętnie zniszczyć pojazd. Co prawda, istnieje opcja naprawy i nie ma ona ograniczeń (można jej używać dowolną liczbę razy), ale cena za to jest taka, że tracimy wyraźnie na szybkości. Po prostu w trakcie remontu pojazd hamuje, co oczywiście błyskawicznie odbija się na lokacie zawodnika.

» Kiedy bolid przyspiesza, obraz się rozmywa.



POD 1/8 LMP 1/8
RECORD 142.76
0:00:00

» Efekt wody, rozbryzgów kropeł – świetne wrażenie na ekranie, screeny tego nie oddadzą.



» Oj, lusterko trzeba chyba porządnie wyczyścić!



Co za oknem

HUD ma trzy warianty prezentacji. W najbogatszej wersji na ekranie znajdują się dane takie, jak pozycja w wyścigu, aktualne okrążenie oraz liczba pozostałych „kółek”, rekord toru, pozycje poszczególnych zawodników oraz ich facyjaty, rzeczywista prędkość, radar. Ponieważ trasy są bardzo pozawijane i kolorowe, niekiedy trudno jest dostrzec bolid przeciwnika. Pozycje konkurentów również zaznaczono specjalnym markerem. Wyświetlacz generalnie jest czytelny, ale wolabym, by prędkościomierz został umiejscowiony bliżej radaru. Konieczność wędrowania wzrokiem do każdego z rogów ekranu, kiedy każdy minimalny błąd może zadecydować o zwycięstwie lub przegranej, to dość niewygodne i ryzykowne.

1000 mil na godzinę

Sam efekt prędkości jest oddany dość rzetelnie, chociaż większe wrażenie robi tu raczej porażający narząd

Z kamerą wśród bolidów

Bardzo spodobało mi się, że nie oszczędzano w Powerdrome na pracy kamerzystów. Do wyboru są np. cztery widoki na trasę, w tym dwa z kabiny oraz dwa poza nią. Rozbudowana opcja replay pozwala również zapisać i odtwarzać szczególnie dramatyczne wyścigi. Wyposażono go w wygodny panel do odtwarzania, przewijania, przyspieszania filmu (oczywiście można też zmieniać ujęcia kamer).

Cenne dodatki

Na koniec wspomniany wcześniej bonus. W tym katalogu znajdziemy m.in. masę fotografii, artów z gry. Można się przyjrzeć bohaterom wyścigu, dokładnie obejrzeć bolidy i trasy. W tym katalogu znajdują się również zapisane przez nas replaye, a także tabele wyników poszczególnych rajdów. Oczywiście aby cieszyć się tymi bonusami, trzeba się najpierw wykazać w wyścigu.

Jest dobrze

Powerdrome będzie wyzwaniem nawet dla urodzonych rajdowców. Trzeci, najwyższy poziom trudności nie toleruje żadnych pomyłek i błędów. Dla ludzi, którzy chcą stanąć na podium częściej niż raz na rok, przewidziano mniej wysrubowane poziomy trudności.

Gra panów z Argonaut Games nie rozłożyła mnie na łopatki,

Rzetelne wyścigi w dobrej oprawie wizualnej, z ciut słabującym podkładem muzycznym – w sumie jest nieźle.

słuchu dźwięk startującego odrzutowca niż to, co się dzieje na ekranie. Nie powiem, by te 1000 mil na godzinę jakoś szczególnie mnie poruszyło. Nieco brakuje również trudno uchwytnego efektu, dzięki któremu sterując maszyną mamy przekonanie, że to ciężki blok stali, a nie ażurowe origami pomalowane efektowną, błyszczącą farbą. Szkoda też, że trasy są mimo wszystko dość proste. To znaczy mają oczywiście masę zakrętów zamotanych i powiązanych w finezyjne kokardki, ale brakowało mi tu np. pasów, które by przyspieszały pojazdy lub większej liczby skrótów, którymi można by nadrobić lub nawet zyskać czas.

Są za to bardzo piękne efekty specjalne, szczególnie tła tras, np. majestatycznie płynące na niebie sterowce lub stada rozpędzonych, przestraszonych dinozaurów (w lokacji w stylu neolitu). Świetnie prezentuje się też woda oraz efekt kropeł osiadających na oku kamery, która podąża za statkiem. Nieco gorzej wygląda publiczność na trybunach (klasyczne płaskie jak stół bitmapy), ale ogólny efekt miejsc, takich jak Vegas czy Water World jest bardzo dobry.

ale jednak zajęła na kilka dni i nie uważam, aby to był czas stracony. Rzetelne wyścigi w dobrej oprawie wizualnej, z ciut słabującym podkładem muzycznym – w sumie jest nieźle. I jeszcze warty odnotowania efekt terapeutyczny! Kiedy wracam do domu i muszę około godziny przebiegać się przez korki w mieście, naprawdę wspaniale odpalić grę, w której droga jest właściwie pusta i można wcisnąć gaz do dechy... ech... [GDA]

* oczywiście było jeszcze kilka tytułów w temacie, choćby Star Wars Episode I: Racer, Mega Race czy starożytny P.O.D., ale wymieniam te, które najbardziej przypadły mi do gustu.



Originalni przeciwnicy.

Highway Hero



Wydajność bez Kompromisu

SILENT
COOLING SERIES



www.sapphiretech.com

PRODUCENT: LIONHEAD STUDIOS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.LIONHEAD.COM/BW2

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1,4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

Chowaniec lubi, gdy się go dotyka...



HUT SĘDZIMIR | BRAKUJE TYLKO ZEBRY...

BLACK & WHITE[®] 2

W przeciwieństwie do ubrań noszonych zazwyczaj przez naszego korekto-
ra, świat nie jest czarno-biały.
Najgorszym przestępcom
zdarza się przejmować się
losem ginących gatunków
zwierząt, a wzorowy
z pozoru ksiądz może
mieć skrywane, grzesz-
ne słabości. Każdego
dnia jesteśmy skazani
na odcienie szarości.
Również oceniając
nową produkcję
Petersa Mo-
lyneux...

Peter. Peter, Peter... Jedną z najwybitniejszych postaci branży gier komputerowych, twórcą klasycznych tytułów, które nawet dziś, przynajmniej pod względem grywalności, mogłyby konkurować z wieloma najnowszymi produkcjami. To człowiek z wizją, ktoś, kto nie boi się eksperymentować, stawiać na oryginalne rozwiązania. A jednocześnie specjalista od niespełnionych obietnic czy zapowiedzi, w których każde z jego kolejnych dzieł zdaje się czymś, co do góry nogami wywróci nasz sposób myślenia o grach komputerowych. Tyle tylko, że od czasu pierwszego Black & White finalny produkt tak się miał do owych zapowiedzi jak hamburger trzymający w ręce do tego widniejącego na soczystym zdjęciu nad kasą. W tym miesiącu dostaliśmy aż dwie nowe gry firmowane nazwiskiem Molyneux – Fable: The Lost Chapters (patrz str. 66) i Black & White 2. Czy tym razem obejdzie się bez poczucia zawodu?

Revolucji brak

Ustalmy fakty. Black & White miał być grą rewolucyjną i taką właśnie – mimo sporej liczby oczywistych błędów (włącznie z bugiem uniemożliwiającym ukończenie kampanii) – był w chwili swojej premiery. Lista innowacji i oryginalnych pomysłów z wycuciem „sprzedanych” graczom była naprawdę długa – gra miała niespotykany wcześniej interfejs, wprowadzała postać chowańca, prawdziwie inteligentnego komputerowego stwora, modyfikowała cały świat gry w zależności od poczynań gracza. To było naprawdę coś.

Niestety właśnie „rewolucji”

w Black & White 2 wyraźnie zabrakło. Tym razem dowodzone przez Petersa Molyneux studio Lionhead podjęło próbę zaktualizowania swojej wcześniejszej produkcji, poprawienia tych rzeczy, na które najbardziej narzekali gracze. Plan może i niezły, tyle tylko, że części błędów i tak nie udało się wyeliminować, kilka oryginalnych pomysłów z jedynek zaginęło gdzieś w trakcie prac, a nowe elementy gry są standardowe do bólu i niezbyt



A lekarz do niej... Ha, ha, ha... No, padnę ze śmiechu!

sprawnie zaimplementowane.
A jednak, na szczęście, w Black & White 2 chce się grać.

Grzechu warte futro

Dlaczego? Nie zabrzmi to najlepiej, ale głównie dzięki temu, jak Black & White 2 wygląda, jak oddziałuje na gracza. Engine graficzny zastosowany w grze, choć w zbliżeniu pokazuje swoje słabości (proste modele ludzi, zwierząt itd.), przy



Azteków, staje na skraju zagłady. Ratujesz niewielką grupkę wiernych, przenosząc ich za pośrednictwem magicznego portalu do innej krainy. Nowy ląd jest jednak zamieszkały przez wikingów i... tu zaczyna się właściwa zabawa. Wikingowie są sprzymierzeńcami Azteków, musisz więc coś z nimi zrobić – przekonać do swojej wiary, jeśli stawiasz na rozwiązanie pokojowe, lub podbić ich osady, jeśli wybierasz ścieżkę wojny.

Oczywiście jest tu pewne pole do manewru, możesz próbować rozwiązać część problemów w sposób moralnie dobry, a część w moralnie zły, w praktyce jednak rozpoczęcie działań wojennych oznacza

Praca u podstaw

Być dobrym czy złym bogiem? Odpowiedź na to pytanie zależy głównie od tego, jak bardzo jesteś niecierpliwy. Ścieżka wojny gwarantuje szybsze sukcesy, ale i bardziej nerwową rozgrywkę, podczas gdy „wojna przez pokój” jest zdecydowanie spokojniejsza i wyraźnie wolniejsza. By bezkrywawo przeciągnąć na swoją stronę przedstawicieli innej nacji, musisz dowiedzieć, że ludziom, którzy w ciebie wierzą, żyje się lepiej. Jak to zrobić – doprowadzając własne osady do rozkwitu.

Jeśli greckie miasta będą miały wielu mieszkańców, żyzne pola, pracujące dzień i noc rzemieślnicze zakłady, piękne świątynie i wysokie mury obronne, będą przyciągać innowierców. Wygląda to tak, że mieszkańcy kolejnych osad przeciwnej nacji w pewnym momencie pakują swoje dobra, wyruszają w drogę, a gdy dojdą do twoich granic czekają na decyzję, czy przyjmiesz emigrantów (warto, zazwyczaj mają ze sobą duże zapasy surowców!).

Black & White 2 z jednej strony rozbudowuje mechanikę rozgrywki zaprezentowaną w jedynce, z drugiej jednak traci swoją odrębność, staje się zwykłym, normalnym RTS-em.



Albo była bitwa, albo była balanga...



Taki tradycyjny interfejs?!? Gdzie rewolucyjne ideały, Piotrze?

oddaleniu kamery przedstawia krainy, w których toczy się gra, w sposób bardzo urokliwy. Słońce odbija się w morskich falach, drzewa wspinają się po górskich stokach, a z kominów budynków zamieszkałych przez twoich wyznawców snują się ścieżki dymu. To naprawdę ładne.

Najwięcej wysiłku jednak graficy z Lionhead włożyli w chowańca, stwora będącego pomocnikiem gracza-boga w wirtualnym świecie. Po rozpoczęciu zabawy wybierasz swojego podopiecznego spośród krowy, małpy, wilka i lwa, a następnie z dumą patrzysz, jak się rozwija, obrastając w doskonale odwzorowane graficznie futro (najlepsze futro w grze komputerowej!). W Black & White 2 stwór rośnie szybciej, zmiany w nim zachodzące są bardziej widoczne, a to daje satysfakcję. Właśnie dlatego czas spędzony przy grze nie jest stracony – nawet jeśli pewne jej rozwiązania będą cię drażnić, masz pewność, że ujrzysz na monitorze coś naprawdę ładnego. I dźwięcznego, bo oprawa audio również stoi na bardzo wysokim poziomie. Za to plus!

Azteczy są fe!

Struktura gry jest dość standardowa, podobna do tej z Black & White. Obie gry różni bardziej rozbudowana, bardziej konkretna fabuła sequela – wcielasz się tu w boga Greków, których cywilizacja, w wyniku podstępного ataku



Czy można panią prosić?

wybor ciemnej strony mocy. Po prostu wróg zacznie wtedy atakować ciebie, a ty, nawet broniąc się, będziesz musiał palić, zabijać i... no, może obejdziesz się bez gwałtów. Gra podzielona jest na kilka krain-wysp, w każdym z tych etapów twoim nadrzędnym celem jest zdobycie pełnej kontroli nad danym lądem. Kolejne poziomy są dość długie i choć ich liczba nie jest imponująca, grę trudno ukończyć w czasie krótszym niż 20 godzin.

Ekonomiczne elementy gry uległy znacznemu rozwinięciu w porównaniu z pierwszym Black & White. Liczba konstrukcji, jakie możesz postawić, wzrosła wielokrotnie i już nawet zwykły budynek mieszkalny występuje tu w kilku odmianach. Wszystkie nacje bazują na trzech surowcach – zbożu, rudzie i drewnie – które można nie tylko zbierać, ale również przetwarzać (np. drewno w tartaku). Początkowo masz dostęp zaledwie do kilku różnych budynków, możliwość budowania kolejnych kupujesz za daninę, specjalne punkty, jakimi

CHOWAJ CHOWAŃCA

Najciekawszym elementem gry wciąż pozostaje chowaniec. Ma znacznie polepszoną sztuczną inteligencję (możesz np. dać mu miśka, a gdy się do niego przyzwyczai, będzie odczuwał jako karę... znęcanie się nad pluszakiem), poza tym wprowadzono do gry rozwiązania, dzięki którym można lepiej kontrolować rozwój stwora. W Black & White 2 działało to tak, że w chwili, w której chowaniec coś zrobił, mogłeś go pogłaskać lub dać mu klapsa, by wiedział, czy pochwalasz, czy ganisz takie zachowanie. Niestety zwierzak nie zawsze wiedział, które jego zachowanie oceniasz, cała edukacja szła czasem na marne. Tu działa to inaczej, każda z nowych wykonanych przez chowańca czynności trafia na specjalny panel, na którym możesz wybrać dowolną z jego „aktywności” (klikając ją myszką) i wtedy odpowiednio ją skomentować. Chowaniec może też teraz otrzymać rolę – np. zmienić się w wojownika, zbieracza surowców czy budowniczego. To jeszcze bardziej zwiększa kontrolę nad zwierakiem, choć pozbawia go wolnej woli. Mimo to Interakcja z chowańcem to jedyny element gry, który bez żadnych wątpliwości zrealizowano w Black & White 2 dużo lepiej niż w oryginale!

premiowane jest wykonywanie zadań pojawiających się w trakcie każdego z etapów, zdobywanie miast wroga itd. W całości system ekonomiczny sprawdza się bardzo dobrze, próżno w nim szukać luk czy nielogiczności, a jedyne zastrzeżenie, jakie można doń mieć, jest takie, że bazuje na rozwiązaniach bardzo typowych, znanych z dziesiątków RTS-ów.

Wojenne igraszki

Niestety również typowo rozwiązano militarny moduł gry. W poprzedniej części Black & White nie było go właściwie wcale, teraz zaś mamy coś, co najbardziej kojarzy się z serią Total War: By powołać armię, musisz wpięć postawić odpowiedni budynek (np. zbrojownię, by stworzyć oddział pieszych, warsztat, by wyprodukować maszyny oblężnicze), a następnie przeciągnąć flagę znajdującą się na szczycie tej konstrukcji na wolne pole w pobliżu. Powstanie tam namiot rekrutacyjny, do którego zaczęły się schodzić mężczyźni, którym wcześniej nie przydzieliłeś innych zadań. W ten sposób powstaje oddział, nad którym góruje jego własny, oznaczony cyferką sztandar. Rozkazy wojskom wydajesz właśnie przy użyciu tego sztandaru, np. przesuując go w miejsce, do którego żołnierze mają przejść, lub klikając nim osadę wroga, którą chciałbyś zdobyć. W teorii to proste, intuicyjne rozwiązanie, w praktyce jednak możesz mieć kłopoty z dowodzeniem – jeśli klikniesz kilometr obok, zamiast atakować, wojska po prostu



W centrum każdej osady stoi ołtarz w pomysłowy sposób przedstawiający informacje na jej temat.

idą we wskazane miejsce, a nie najlepsze AI sprawia, że nie zawsze wtedy biorą udział w walce. Darem z niebios byłaby aktywna pauza, tej jednak nie ma.

Black & White 2 po-
nownie – z jednej
strony – rozbudo-
wuje mechanikę
rozgrywki zaprezen-
towaną w jedynce,
ale z drugiej – traci
swoją odrębność,
staje się zwykłym
RTS-em. Jednostki zdo-
bywają w boju doświadcze-
nie, występują w kilku odmianach
(miecznicy, łucznicy itd.), pojawi-
ły się maszyny oblężnicze mające
zastosowanie w niszczeniu mu-
rów obronnych, walka, jeśli zde-
cydujesz się na ścieżkę wojny,
stanowi dużą część rozgrywki,
ale... cholera, to nie jest już
Black & White. Z oczy-
wistych względów (ob-
szerność całej gry, duża
liczba innych jej elemen-
tów) aspekt strategiczny
nie mógł zostać dopra-
cowany tak, by w pełni
satisfakcjonować.
Takie podejście „na
pół gwizdka” spra-
wiło, że gra ma
w sferze militarnej
ewidentne błędy – wro-
gim oddziałom zdarza się ugan-
iać za sobą po mapie bez starcia przez
kilkanaście minut, raz zajęta osada
może zostać odbita w chwilę
później przez niedobitki rozgro-
mionego uprzednio oddziału
wroga. Producent twierdzi, że
szykowany jest patch, który to
poprawi (ma być od razu częścią
sklepowej wersji gry), ale na razie...
jeszcze go nie ma.

Tak zdobyte punkty daniny pozwalają otworzyć wszystkie – poza podstawowymi, dostępnymi od początku – elementy gry. Kupuje się za nie budynki, dodatkowe umiejętności i zabawki dla chowańca, a także specjalne moce, które jako bóg możesz potem wykorzystywać. Czary te są potężne (ognista kula, wulkan itd.), a umiejętnie wykorzystane pozwalają zdobyć ogromną przewagę nad przeciwnikiem, co sprawia jednak, że momentami gra jest zbyt prosta, zdaje się niezbyt dobrze zrównoważona (np. korzystanie z mocy ognia na początkowych poziomach). Szkoda też, że zrezygnowano z gestów, jakie trzeba było wykonać myszką, by w pierwszej części gry rzucić czar. Teraz po prostu klikasz w miejsce, w którym mają wydarzyć się cuda. To dużo bardziej banalne.

Szalona łapka

Nie czarne, nie białe, a całkiem szare uczucia budzi interfejs zastosowany w Black & White 2. Peter Molyneux zachęca nas, byśmy grali tylko przy użyciu myszy, bez dotykania klawiatury, ale w praktyce jest to bardzo uciążliwe. Przewijanie ekranu rozwiązano w sposób niezgodny z intuicjami graczy (zamiast przesuwania kursora-łapki do krawędzi ekranu trzeba wcisnąć prawy przycisk i wtedy ruszyć myszą), wybieranie przedmiotów jest utrudnione (przy większym oddaleniu kamery – zamiast wyznaczyć – zdarza się chwycić beczkę lub inny obiekt), ogólnie interfejs ma momenty szaleństwa, w których nagle nie wiesz, co dokładnie się dzieje albo dlaczego nie możesz zrobić tego, co chciałbyś. Zaletą interfejsu jest natomiast sposób, w jaki przekazuje informacje niezbędne do gry – wystarczy najechać na dowolny obiekt, by zobaczyć informacje na jego temat: tym więcej, im dłużej trzymasz kursor bez ruchu. Świetnie sprawdza się również „centrum miasta”, coś w rodzaju ołtarza, na którym widać, czego brakuje mieszkańcom, jakim jesteś bogiem itd. To dobre, godne pochwały rozwiązania.

W liście do graczy, jaki pojawia się na ekranie po zainstalowaniu gry, Peter Molyneux pisze „I oto jest: Black & White 2. (...) Mam nadzieję, że gra się Wam spodoba. Wtórzyliśmy dużo serca w jej tworzenie. Wiele osób poświęciło ogromną część własnego życia, aby stworzyć – naszym zdaniem – wspaniałą grę. Ale o tym niech zdecydują gracze”. Chwyta za serce, ale nie zmienia faktu, że ta wielka, wyczekiwana premiera nie spełnia obietnic. Nie ma rewolucji, elementy zapożyczone z innych tytułów nie są zrealizowane najlepiej, a poza tym niezbyt pasują do Black & White. Sama gra jest bardzo dobra, każdy, kto ją kupi, będzie się świetnie bawił, ale poczucie zawodu jednak pozostaje, bo mieliśmy prawo oczekiwać dużo więcej. Szkoda, że świat bywa taki szary... [GDA]



W zbliżeniach grafika Black & White 2 wygląda mniej morowo...

8+

ERYWALNOŚĆ
VIDEO 8
AUDIO 9

WERDYKT

- oprawa audio/wideo
- chowaniec!!!
- bardzo rozbudowana
- brakuje rewolucji
- niedoróbki w aspekcie militarnym

Daj mi daninę

Wspominałem już o daninie, warto jednak poświęcić temu tematowi nieco więcej miejsca. To dość ciekawy mechanizm, mocno związany z postępiami gracza w świecie Black & White 2. Najwięcej punktów daniny zyskujesz wykonując zadania wyznaczone na każdym z poziomów – główne, najważniejsze to przejęcie kontroli nad całą krainą-wyspą, drugorzędne to np. osiągnięcie określonego poziomu mieszkańców, wybudowanie wskazanych budynków itd. Są też w grze zadania dodatkowe, zazwyczaj mocno humorystyczne, w których pomagasz wiernym w ich troskach (przy warzeniu piwa czy niepokalaney – czy na pewno? – ciąży).

NIE KABLUJ



D-Link DSL-G604T

- modem ADSL, ruter, firewall i punkt dostępowy Wi-Fi w jednym
- rozdziela jedno łącze internetowe na wiele komputerów (np. „Neo+”)
- połączenia bezprzewodowe o szybkości 54 Mb/s
- bezpieczna praca w środowisku bezprzewodowym
- cztery porty Fast Ethernet
- intuicyjna instalacja i konfiguracja

Uwaga: D-Link odpowiada
za nową jakość w komunikacji.

Pamiętaj – używanie sprzętu bezprzewodowego powoduje wyzwolenie od plątaniny kabli i daleko posuniętą wolność osobistą. Wybór należy do Ciebie!

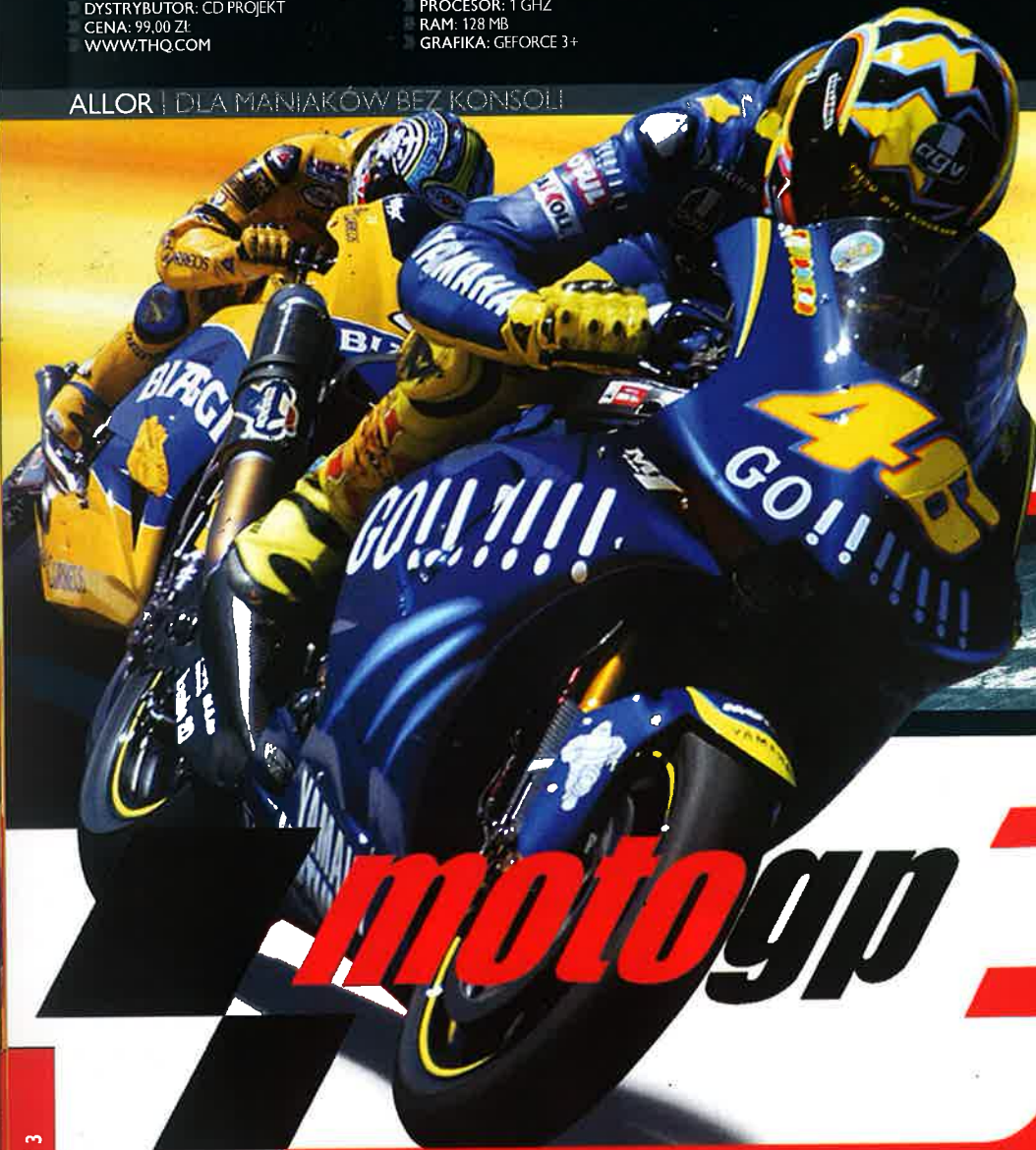
Weź D-Linka i nie kabluj!

PRODUCENT: CLIMAX
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,00 ZŁ
WWW.THQ.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA: GEFORCE 3+



ALLOR | DLA MANIAKÓW BEZ KONSOLI



motoGP 3

Ultimate Racing Technology

Owszem, niektórzy recenzenci nieco narzekali na całkowite wywalenie trybu Arcade i pójście w kierunku realizmu, ale rekompensowała to znakomita (jak na konsole) oprawa graficzna, perfekcyjnie oddane uczucie prędkości (rozmycie obrazu to czysta poezja) oraz znakomity tryb multi. Zresztą wyobraźcie sobie grę, w której po uruchomieniu trzeba się od razu zalogować na swoje konto na serwerach Microsoftu. Można by pomyśleć,

że to jakieś irytujące zabezpieczenie przed piraczeniem, a tymczasem... Grając w normalną karierę można ścigać się nie tylko z komputerowym AI, ale również z żywym przeciwnikiem! A gracze dobierani są w taki sposób, by na torze walczyli ze sobą motocykliści o porównywalnych umiejętnościach. Dzięki temu emocje są dużo większe niż przy walce jedynie z bezduszną maszyną. Tak, zatarte się granicy między grą w pojedynkę a w Sieci to już coś!

Pierwsze MotoGP na PC było rewolucyjne: świetne graficznie, szybkie, niesamowicie grywalne – po prostu najlepsze. W drugim jeszcze to wszystko dopracowano, nie powinno więc dziwić, że przed premierą trójki oczekiwania były olbrzymie. Tym bardziej że niedawno wydana wersja Xboksowa została okrzyknięta najlepszą z całej serii.

akurat trudno uznać za jakąś zaletę, bo w końcu na konsoli również występowało. Czyli już na wstępie mocniejszy i lepiej się do gry w Necie nadający blaszak dostaje 1:0.

Dalej wcale nie jest lepiej, bo żeby zmienić sterowanie na coś innego niż klawiaturę (a granie na klawiaturze w grę pretendującą do miana symulatora to samobójstwo – bez joysticka lub analogowego pada lepiej nawet nie próbować), trzeba uruchamiać osobny program konfiguracyjny. Podobnie trzeba też postąpić, jeśli myślimy o zmianie jakości wyświetlanej grafiki. A choć dokładnie tak samo było to rozwiązane w poprzedniej części, marna to wymówka, bo trudno uznać za wygodną konieczność całkowitego wychodzenia z gry, by zmienić jeden klawisz.

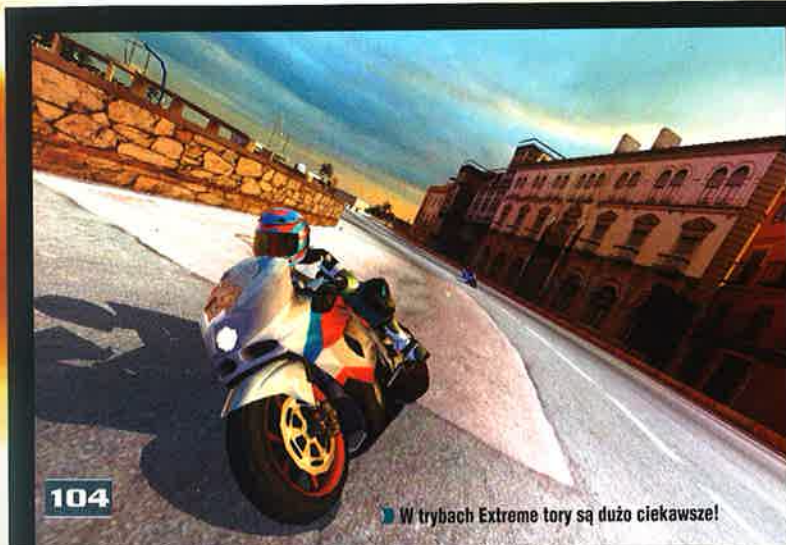
Graficzna dominacja

Do tego wszystkiego można się jednak jeszcze przyzwyczaić, jakoś wytłumaczyć. Że konwersja miała być jak najwierniejsza, a na Xboksie klawisz się nie zmieniał, więc opcja ta wyłączała poza menu, a online'owy system Live! Microsoftu w zasadzie nie ma równie sprawnego odpowiednika na PC... Tylko dlaczego w takim razie również pod względem grafiki PC wypada gorzej??? OK, niech tam twórcom będzie, że zastosowali lepszą teksturę, że można uruchomić grę w wyższej rozdzielczości, a obiekty są bardziej szczegółowe. Ale co z tego, skoro poprzednie części pod tym względem wymiały, a trójka... I nie mówcie, że zrobiłem się już starym, zgrzybiałym malkontentem – w takim Toca RD 2 opad szczęki powodował sam asfalt, który w MotoGP 3 jest po prostu **zblorem rozmytych punktów!** Naprawdę dobre jest jedynie występujące przy większych prędkościach rozmycie, ale jeden robiący wrażenie efekt to za mało.

Żeby było śmiesznie, niezbyt przelomowy wygląd grafiki to nie wszystko – gra ma też

Xbox bez szans

Jako że PC to nadal najlepsza platforma do gier w Sieci, a i pod względem mocy obliczeniowej czy zasobów obecna generacja konsol równać się z nimi nie może, wydawało się, że MotoGP URT 3 także na blaszakach będzie po prostu świetny. A tymczasem... Pierwsza niezbyt miła niespodzianka to całkowite wywalenie nowatorskiego multi. Po wybraniu kariery ścigać się możemy jedynie z bezdusznym AI. Heh... Owszem, zwykłe multi jest, ale to



Jednym z wielkich nieobcych są również „tryby z jajem”. W jedynce za odpowiednio dobre wyniki można było odblokować kilka różnych modyfikacji sposobu wyświetlania grafiki (np. jak w komiksach lub złożony z samych linii) czy dźwięku – pamiętam do dzisiaj, jaką furorę zrobili w redakcji ogłoszy motocykli... symulowane przez facetą pa-ra-pa-jącego sobie pod nosem! Trójka jest natomiast śmiertelnie poważna. Istnieje wprawdzie jeszcze iskierka nadziei, że pojawią się kody pozwalające te tryby włączyć, ale we wcześniejszych częściach dostawało się je automatycznie za dobre wyniki na torach, a tutaj na nic takiego się niestety nie zanosi.

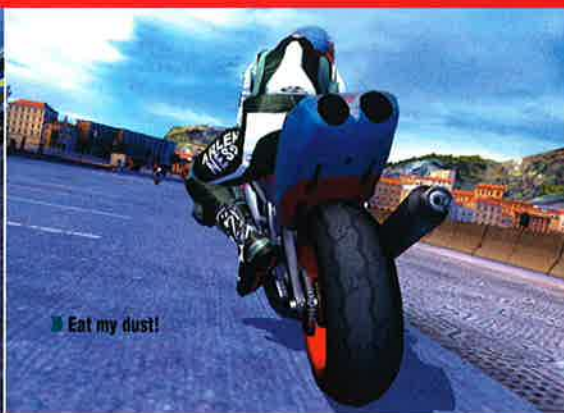
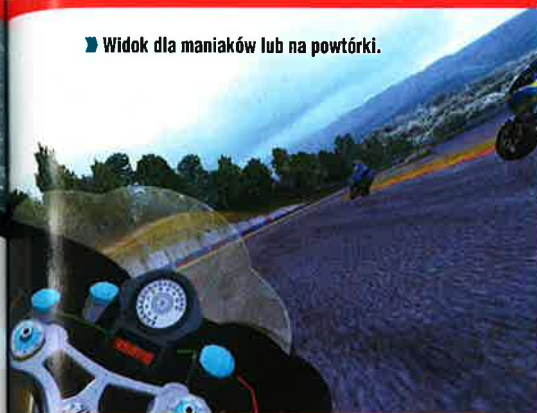
problemy z zachowaniem płynności. Choć testowy komp z nawiązką spełniał wymagania nie tylko minimalne, ale również rekomendowane, wystarczyło trochę sobie na motorze pojeździć, by zauważyć dziwne pływanie obrazu. Jakby fragmenty ekranu przesuwały się względem siebie. Szczególnie dobrze było to widoczne na transparentach nad linią startu-mety, które po prostu mutowały! Podobne myki potrafiły zrobić zresztą tło i trasa – w zasadzie od czasu do czasu mutował sobie dowolny fragment ekranu, co w mgnieniu oka rozwalowało całe wrażenie prędkości. A, żeby

przeciwników, a niezbyt emocjonujące wrażenia z samej jazdy. I to w grze, której poprzednie części były pod tym względem boskie! Zresztą umiejętności przeciwników można sobie wybierać w dość szerokim zakresie, bo poziomy są cztery, najwyższy dostępny jest jednak dopiero po ukończeniu GP na trzecim z nich.

Sytuacji nie poprawia również całkowita rezygnacja z trybu Arcade. Dostępna jest jedynie kariera (o której za chwilę), jazda z duchami na czas, pojedynczy wyścig oraz



Widok dla maniaków lub na powtórki.



Do zobaczenia na mecie!



nie było – ani po pijaku, ani na prochach gry nie testowałem, nie był to także problem z moim wzrokiem, bo efekt w ciągu kilkunastu sekund zauważało jeszcze parę osób, które chciały się nowemu MotoGP przyręć.

Niesamowita grywalność

Drużgocące dla trójki jest jednak coś innego. Na dwóch wielkich fanów poprzedniej części, którzy chcieli się przejechać, ani jeden nie ukończył pełnych trzech okrążeń! Z nudów! A wcale na najniższym poziomie trudności nie jechali, nie chodziło więc o zbyt słabych

szkoła jazdy – choć ta ostatnia jest taka sobie, bo lekcji jest koło dziesięciu, a uczą takich podstaw, że można je sobie z czystym sumieniem podarować – zresztą ich ukończenie nie daje żadnych bonusów. Bo co z tego, że niby na motocyklu samemu zmieniamy położenie swego kierowcy, a hamulce można uruchamiać niezależnie od siebie, skoro po podłączeniu joysticka te standardowo nie są nawet do niczego przypisane? Zresztą nawet gdy się je już do czegoś przypisze, zysk i tak będzie w zasadzie pomijalny – nie ma to jak odpowiednia zachęta dla gracza...

Mimo wad, to i tak najlepsze motocyklowe wyścigi od czasu premiery poprzedniej części.

Bo to symulacja, psze Pana...

Takie ignorowanie możliwości kontrolowania swojego bike'a jest o tyle dziwne, że przecież specjalnie wywalono Arcade. A co to za realizm, skoro w poprzedniej części można było za pomocą hamulców i przesuwania ciała zrobić kilka fajnych trików, które tutaj najwyraźniej w świecie nie działają??? Twórcy mieli rozdwojenie jaźni? W ogóle motocykle zachowują się tutaj zbyt „przewidywalnie”: nawet w deszczu na gaz nie trzeba uważać, a wywrotka grozi nam tylko przy bardzo zdecydowanym ataku na bandy lub innych motocyklistów. Przy czym po obejrzeniu efektownego pokazu symulacji zachowania się ciała na asfalcie można – rzecz jasna – jechać dalej, bo motocykl uszkodzeń nie doznaje...

I maszyny można tuningować

Dobra, ponarzekałem sobie, na co tylko mogłem, ale tak naprawdę największym problemem gry jest jej rozminięcie się z oczekiwaniami. Gdyby nie to, byłoby naprawdę nieźle. W końcu to jedyny tytuł na PC, w którym można wziąć udział w całym sezonie MotoGP. Dostępnych jest wszystkich szesnaście torów, kierowcy i maszyny biorące udział w sezonie 2004. Ale na tym się nie kończy, bo można jeszcze wziąć udział w trzech cyklach Extreme, w których jeździ się na maszynach



I gdzie się tak gapisz???

jakieś urozmaicenie. A, ustawienia bike'ów też zmieniać można i to zarówno w MotoGP, jak i Extreme.

RPG a bike

Co bardzo miłe, nic nie stoi na przeszkodzie, by korzystając z jednego konta realizować się we wszystkich seriach naraz. I to jako ten sam kierowca, więc zmiany jego umiejętności (po ukończonym wyścigu dostajemy pięć punktów, które możemy dowolnie rozdysponować pomiędzy cztery jego cechy: **zwrotność, przyspieszenie, hamowanie i prędkość** maksymalna) wpływają od razu na nasze szanse w każdym z cyklów. Podobnie ma się

również sprawa z naszymi umiejętnościami (zwanymi Seed) – są wspólne dla całego naszego konta, zmieniać je więc każdy ukończony wyścig, niezależnie od cyklu. A przeskakiwać z klasy do klasy można nawet co wyścig.

Tak źle, a tak dobrze

I pomyśleć, że wystarczyłoby się tylko bardziej przyłożyć przy przenoszeniu engine'u graficznego, nieco więcej czasu poświęcić na jego przetestowanie, a efekt – nawet mimo dziwnego podejścia do kwestii realizmu – byłby o niebo lepszy. Przecież na **Xbokse** tych problemów po prostu nie ma! Jest jeszcze wprawdzie szansa, że załatwi to patch, ale nawet on nie sprawi, że nagle na PC pojawi się równie fajny multi, co na konsoli – aż takim optymistą nie jestem.

A choć obiektywnie rzecz biorąc, MotoGP URT 3 wcale złym tytułem nie jest, jeśli spojrzeć się na to, jaki mógłby być... Ech, lepiej już wrócić do dwójki... chyba że jej nie macie, a do tego nie grozi wam najście znajomego z konsolą. Wtedy okaże się bowiem, że mimo wad, to i tak najlepsze motocyklowe wyścigi od czasu premiery poprzedniej części.

Tyle że faktem tym lepiej się jednak zbyt nie chwalić... [GDA]



z silnikami 600, 1000 i 1200 cm sześciennych – i to na innym zestawie torów, wymyślonych przez twórców. A choć w seriach tych bierze udział tylko 10 zawodników (w MotoGP 20), dzięki konieczności kupowania maszyn za gotówkę (w MotoGP dostaje się je automatycznie, gdy będziemy mieli odpowiednio duże umiejętności) oraz możliwości ich tuningu jest tu po prostu ciekawiej. Tym bardziej że za początkową kasę kupić możemy jedynie jedną z trzech najsłabszych maszyn klasy 600 ccm, na pozostałe trzeba zarobić.

Tuningować można zresztą nie tylko maszyny. Zmienić można również kolory i wzór malowania swojego bike'a, a także stroju i kasku. Dostępne opcje nie są jakoś szczególnie rozbudowane (zamknięta lista trójkolorowych motywów), ale zawsze to

MOTOGP URT 3

7+

GRYwalność: 7
VIDEO: 7
AUDIO: 8

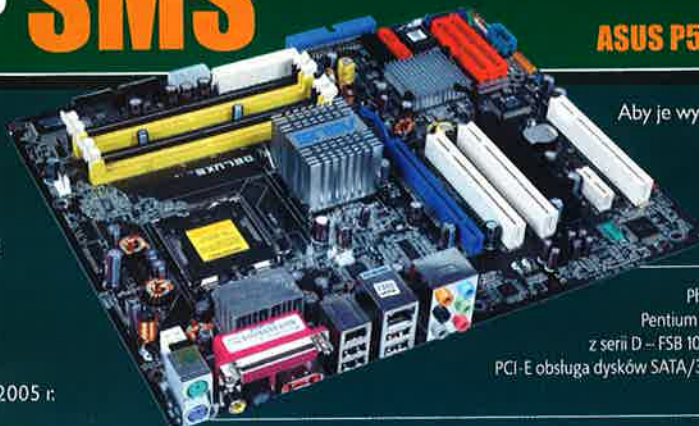
WERDYKT

- + dość duży realizm
- + 4 klasy maszyn
- + spora liczba torów, również fikcyjnych
- + nowy tryb Extreme
- + możliwość ulepszania bike'ów
- niezbyt wygodny wybór sterowania
- szarpiąca się grafika
- gorszy multi niż na Xbokse
- brak trybu arcade

KONKURS SMS

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.AS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2005 r.



DO WYGRANIA NOWOCZESNA PŁYTA GŁÓWNA ASUS P5LD2 DELUXE MOTHERBOARD WIFI-TV

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

SERIA PŁYT GŁÓWNYCH ASUSA NOSI NAZWĘ:
A. AL LIFE
B. LONG LIFE
C. LONG KNIFE

Płyta z serii Al Life. Chipset Intel 945P – obsługa procesorów Intel Pentium 4 (LGA775). Gotowa do pracy z procesorami dwurdzeniowymi z serii D – FSB 1066/800/533. Pamięć DDR2 667/533/400. Magistrala graficzna PCI-E obsługa dysków SATA/300 i macierzy RAID. Płyta posiada kartę sieci bezprzewodowej WiFi oraz tuner TV.

PRODUCENT: KHEOPS STUDIO
DYSTRYBUTOR: THE ADVENTURE COMPANY
WWW.ECHOLOSTCAVERN.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EGM | WCALE NIE PRYMITYWNA

ECHO

SECRETS OF LOST CAVERN

Okoliczności odkrycia słynnej jaskini z Lascaux okrywa zaślona tajemnicy. Według jednej z wersji 8 września 1940 roku 17-letni Marcel Ravidat w kompanii trzech przyjaciół penetrował zbocze góry, szukając skarbu, który miał tam jakoby być ukryty w sekretnej jaskini. Pies młodzika, Robot, pobiegł naprzód i przepadł w jakiejś dziurze. Ratujać Robota chłopcy odkryli wejście do jaskini pomiędzy korzeniami drzewa. Wydało im się, że otwór jest bezdenny.

Inne źródła zaprzeczają udziałowi psa w całej sprawie – podobno chłopak sam wcześniej odkrył wejście. Tak czy owak nikt się nie spiera, że odkrycie było fundamentalne. Ravidat i jego przyjaciele byli pewni, że znaleźli ukryty skarb. Chłopak próbował sam spenetrować jaskinię, ale z powodu braku światła nie osiągnął zbyt wiele. To, co zobaczył, zaintrygowało go jednak na tyle, że 13 września wrócił z przyjaciółmi niosąc wykonane domowym sposobem reflektorki. Przelazszy głębiej, trafili do kawerny długiej na ok. 30 m i szerokiej na 10. W świetle latarni ujrzeli, że ściany groty pokrywają niezwykle barwne rysunki przedstawiające rozmaite zwierzęta.

Wkrótce potem chłopcy poinformowali o odkryciu swojego nauczyciela, Leona Laval – i w świat poszła wiadomość o wspaniałych malowidłach naskalnych w Lascaux. Po odkryciu jakiegokolwiek większej jaskini liczni ludzie zaczynają myśleć o tym, jak zbliżyć się do tych miejsc. Taka już jest ludzka natura. Lascaux

bynajmniej malowidła prymitywne – prawie każdy z żyjących współcześnie pacykarzy dałby się wytrzebić tępy i zarzewiały nożem, żeby tylko namalować choć jeden taki obraz, jakich pełno na ścianach jaskini. Wszystkie zachwycają śmiałością kreski, nowatorstwem w stosowaniu barw, zaskakującą znajomością anatomii zwierząt i umiejętnym stosowaniem symboliki linii. Trzeba wam wiedzieć, że nasi przodkowie uważali, iż wizerunek człowieka lub zwierzęcia wiąże jego duszę – przed udaniem się na polowanie trzeba było odbyć cały rytuał, którego częścią były właśnie te malowidła.

Wkrótce się okazało, że masowy turysta (najgroźniejszy z drapieżników, jakich stworzyła Matka Natura) potrafi dokonać tego, co nie udało się nieubłaganemu Kronosowi.

Jaskinię odwiedzało niekiedy 2000 turystów dziennie. Wydychany przez nich dwutlenek węgla i wydzielane przez nich ciepło (temperatura wzrosła tak, że niektórzy z nich mdleli) wpływały zdecydowanie szkodliwie na malowidła. Wilgoć wydzielana przez oddechy tych ludzi też robiła swoje. Jeszcze w 1958 roku zamontowano w jaskini specjalną klimatyzację i nawiew powietrza z zewnątrz. Wymagało to jednak usunięcia części oryginalnego podłoża jaskini. Na butach turyści wnosili zarodniki mchów i alg, które zaczęły się rozrastać po ścianach, wywołując efekt „zielonego trądu”.

W końcu trzeba się było pozbyć turystów. Aktualnie jaskinię może odwiedzać maksymalnie pięć osób, a i te muszą uzyskać specjalne zezwolenie.

Wyznaczono zresztą dla nich specjalny trakt, zawierający właściwie tylko dwie osobliwości – Salę Byków i Galerię Topora. Nie wolno w jaskini wykonywać zdjęć ani czegokolwiek do niej wносить. Wizyta nie może trwać dłużej niż 30 minut.

Do rzeczy!

Wszystko to, czego nie można zobaczyć w jaskini Lascaux, możecie obejrzeć grając w ECHO: Secret of Lost Cavern. W grze animujecie Aroka, młodego kromaniońskiego łowcę, żyjącego w erze Górnego Paleolitu. Kiedyś w dzieciństwie spotkał obcego, który opowiedział mu o sztuce nanoszenia malowideł na ściany jaskini. Ludzie

Gustowny płótek. Wykonany z samych ekologicznych składników!

Wszystko to, czego nie można zobaczyć w jaskini Lascaux, możecie obejrzeć grając w ECHO: secret of Lost Cavern.

z jej wspaniałymi prehistorycznymi malowidłami nie była wyjątkiem od tej reguły. We Francji istniało zapotrzebowanie na „własne”, francuskie freski jaskiniowe (znana od 1879 roku grota w Altamirze znajduje się na terenie Hiszpanii).

Od 1948 roku do Lascaux organizowano regularne wycieczki turystyczne i do jaskini wędrowały tysiące amatorów prehistorycznych obrazów. Nic dziwnego – ściany jaskini zdobi ponad 600 zdumiewających malowideł i reliefów sprzed 17 000 lat. Nie są to

» Ech, za moich czasów
nie było jeszcze
tak nowoczesnych
pochoźni...

» Facet wygląda,
jakby właśnie
zobaczył Smugglera.

kultury Cro-Magnon (nazwani tak od – oczywiście! – jaskini, w której znaleziono ich szczątki), byli naszymi bezpośrednimi przodkami, znacznie się różniącymi od wcześniejszych Neandertalczyków (ci wzięli swoją nazwę od doliny w Niemczech, którą miejscowe mieszczychy uczciły lokalnego poecię i nauczyciela, korzystając z jego literackiego pseudonimu – nazywał siebie Neander). Myśliwi Cro-Magnon posługiwali się narzędziami (przede wszystkim łukiem) i dość bezwzględnie wytępiili Neandertalczyków, którzy przecież mieli już za sobą pierwszy sukces – przetrwali epokę lodowcową. Sukces niemały – nie wiem, czy człowiekowi współczesnemu uda się go w razie czego powtórzyć. Łowcy kultury Cro-Magnon tworzyli sztukę w formie malowideł naskalnych, a niektórzy z nich – jako się rzekło – doszli do perfekcji, której mogliby pozazdrościć nasi współcześni pacykarze.

Młody łowca podczas polowania – uciekając przed głodną lwicą – trafia do jaskini, w której natyka się na ślady pozostawione przez starego malarza i postanawia zostać kontynuatorem jego dzieła. Rusza w głąb jaskiń licząc na to, że odnajdzie w nich swego przyszłego mistrza.

Grafika z wykopalisk

Graficy tworzący Echo podeszli do zadania z wielką starannością. **Odzież, ozdoby, przedmioty przedstawiono z wielką dokładnością** – tak jak to jest dziś możliwe na podstawie wiedzy zdobytej z wykopalisk. Każdy ze spotkanych ludzi stawia przed Arokiem zadanie, które ma udowodnić jego przydatność do wyznaczonego mu przez los celu. Każdy z nich go czegoś nauczy i udzieli mu wskazówek koniecznych do podjęcia dalszej wędrówki. Bardzo dobrze dopasowa-

no też głosy – choć w niektórych sytuacjach Arok wykazuje może zbyt wiele entuzjazmu i zapału.

Podczas sycenia oczu grafiką możesz się wsłuchać w trzask ognia, wycie wiatru i wilków, odgłosy kropel wody spadającej ze stalaktytów do lodowato zimnych podziemnych jezior i krążące po jaskiniach, a bardzo zwodnicze echo.

Jaskiniowe brzmienia

Znakomicie spisali się też twórcy oprawy muzycznej, kombinując ją z **Instrumentów dawnych i współczesnych** w niezwykle sugestywny melanż. Dość często używają prymitywnych rogów i muszli, co daje osobliwe – ale przekonujące – efekty. W momentach szczególnie podniosłych odzywa się harfa i śpiew – stwarzając tęskny i głęboko poruszający słuchacza efekt.

W Inventory masz też coś w rodzaju **kompendium życia ludzi jaskiniowych**, z danymi dotyczącymi łowów, sztuki, wierzeń i życia codziennego. Część informacji dostępna jest od razu – pozostałą będziesz otrzymywał w miarę postępów w grze. Jest to bardzo skuteczny sposób, pomagający graczowi i znacznie rozszerzający jego wiedzę o naszych przodkach, których jakże niesłusznie uważa się za synonimy prymitywu.

Ucz się!

Dane z encyklopedii gry pomagają niekiedy w rozwiązywaniu stawianych przed nami przez twórców zagadek, ale też są po prostu ciekawe i zajmujące. Znakomicie też ilustruje rozległość oceanu czasu dzielącego współ-

czesnego gracza od animowanego przezeń przodka. Fascynująca jest też możliwość natychmiastowego powrotu z Encyklopedii do gry, w której nasz bohater akurat natyka się na niedźwiedzia, boryka się z rozpaleniem ogniska lub ogląda pyszne malowidła naskalne.

W grze masz też **Notatnik Celów i Osiągnięć** (Objectives Journal), który zapisuje twoje postępy i przypomina ci, czego jeszcze nie zrobiłeś. Rzecz jest szczególnie przydatna tym, którzy lubią sobie robić dłuższe przerwy w grze i podczas kolejnej sesji zaczynają od nieśmiertelnego pytania Polaka o poranku („Gdzie ja ku... jestem i co ja tu, ku... robię?”). Zajrzawszy do Dziennika otrzymują natychmiastową odpowiedź i podpowiedź. Co prawda, prawdziwi mistrzowie nie muszą z niego korzystać.

Podczas gry będziesz się natykał na rozmaite zagadki. W niektórych trzeba skorzystać z tego, co ludziom dała natura, żeby przeżyć – to znaczy z posiadanych przedmiotów **zrobić rozmaite narzędzia, rozpalic ogień czy znaleźć wodę**. Gra wymagać będzie od ciebie wyobraźni i pomysłowości – w każdym miejscu trzeba się bacznie rozglądać, bo podsuwane przez twórców gry wskazówki znajdziesz niekiedy tam, gdzie się tego wcale nie będziesz spodziewał. Znajdziesz w niej nawet rzadkie w świecie gier fabularnych zagadki typu „nie spiesz się, człowieku” – jeżeli poruszasz się za szybko, przegrywasz. Na szczęście zadania nie nużą swoją jednostronnością. Zagadki „ślizgowe” czy układanki są modyfikacją typowych – co mnie osobiście bardzo odpowiada.

W jednym momencie gry możesz zginąć, ale gra szybko „odtworza” cię w miejscu, w którym możesz przemyśleć nietrafną decyzję. Jest to o tyle wygodne, że nie musisz się denerwować i niepokoić o losy bohatera. Bogowie sprzyjają Arokowi – no i nie bez znaczenia jest fakt, że to ty go prowadzisz.

W sumie mamy bardzo ładnie zrobioną przygodówkę, której z absolutnym spokojem można wystawić ocenę dobrą – czyli 8 punktów. Redakcyjnym kolegom, którzy się krzywią na wystawiane przeze mnie oceny, odpowiem po prostu, że **GRY PRZYGODOWE SĄ DOBRE I TYLE!** (CBA)

8

GRY WALNOŚĆ 8
VIDEO 8
AUDIO 8

WERDYKT

➕ ciekawa tematyka
➕ encyklopedia

➖ nie naprawdę rewolucyjnego

» Robin, gdzie ty
byłeś tyle czasu?
I gdzie rałuzi?

PRODUCENT: BATTLEGOAT STUDIOS
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
CENA: 99,99 ZŁ
WWW.SUPREMERULER2010.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 400 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB

PEPIN KROOTKI I SYMULATOR WSZECHRZECZY?

SUPREME RULER 2010

Dawnymi czasy symbolami władzy absolutnej były: korona, jabłko i berło. W 2010 roku ich rolę spełniać będą radzieckie rakiety przeciwlotnicze dalekiego zasięgu SA-4 Ganef – przynajmniej zdaniem twórców gry Supreme Ruler. Zaiste rzecz to niepojęta, dlaczego zaraz obok logo gry wszędzie umieszczają tę przestarzałą, krowiaste monstra!

Przecież niepodobna dzierżyć w łapach tego raketowego złomu, a tym bardziej nosić go na głowie albo uwiesić sobie na szyi (wszakże waży dwie i pół tony!). Dość jednak żartów, bo SR 2010 jest grą nad wyraz poważną. To chyba najbardziej wszechstronna strategia na rynku: tycoon ekonomiczny, militarna strategia turowa i rozgrywka polityczna w jednym. Pod powierzchnią prehistorycznej grafiki upchnięto niespotykane mrowie opcji, współczynników i statystyk oraz gigatony sprzętu wojskowego prosto z prawdziwych arsenałów (to druga gra, w której pamiętali nawet o naszych PT-91 „Twardy”). Ludzie z Battlegoat Studios chyba oszaleli, bo jak inaczej wytłumaczyć próbę stworzenia symulatora wszechrzeczy?

Prezydent Pepin Krootki

W SR upchnięto wszystko: dyplomację, politykę wewnętrzną, obronność, badania naukowe, politykę społeczną, bezpieczeństwo publiczne, ochronę zdrowia, emisję państwowych obligacji, wybory, zarządzanie gospodarką, przemysłem lekkim, ciężkim, wydobywczym, rolnictwem, energetyką... mógłbym tak wymieniać do końca recenzji przez następne kilka stron. We wszystko możemy wepchnąć swój wścibski nos. Gra jest na tyle rozbudowana, że sama instrukcja już nie wystarcza i autorzy poczuł się zobowiązani do stworzenia przewodnika pokazującego „krok po kroku”, jak przejść kilka misji. Dlatego też nie zamierzam rozbiierać na czynniki pierwsze wszystkich atrakcji Supreme Rulera – chcę skończyć pisać, zanim osiwieję.

W niektórych grach występuje znakomita fizyka engine'u, w innych zawilosość scenariusza, w jeszcze innych autorzy siedzą godzinami i tworzą setki wspaniałych efektów świetlnych. Tutaj natomiast występuje obfitość okienek tekstowych oraz niezliczonych menu o minimalistycznej grafice, wypelnionych ciągami drobniutkich cyferek. Księgowi i kwaterymistrzowie poczuć się w swoim żywiole. Tak jak prawdziwy przywódca, nie musimy jednakowoż zlecać załatania każdej dziury w drodze osobiście – zrobi to za nas nasz rząd. Wystarczy, że otworzymy okienko dialogowe właści-

poletkami. Ekonomista będzie się starał zrównoważyć budżet, zaś minister obrony z własnej inicjatywy wyśle wojsko na najbardziej zagrożone odcinki granicy, odpowiadając tym samym na koncentrację sił przeciwnika. Natomiast dziwi trochę, że gdy dokonamy zbrojnej napaści, najwyższy stopień DEFCON nie przechodzi automatycznie w stan wojny.

I taki właśnie jest SR – można przenieść do komputera całą Encyklopedię Britannica, ale niepodobna poprawnie odwzorować funkcjonowania całego państwa. Zaciachy się zdarza-

Przy wszystkich swych brakach SR uświadamia, że rządzenie nie jest sprawą tak łatwą, jak to się często wydaje.

wego ministra i wydany ogólną dyrektywę (np. zwiększyć konkurencyjność przedsiębiorstw), a facet sam zajmie się przedstawianiem parametrów w tabelkach. No, chyba że nasz rozkaz jest mu wyjątkowo nie w smak, bo wtedy... zaczniesz odwalać krecią robotę!

Wszyscy ludzie prezydenta

Żeby się przed tym zabezpieczyć, należy wybrać sobie współpracowników o odpowiednich predyspozycjach i orientacji ideologicznej (spośród szeregu kandydatów). I tu pojawia się zgrzyt, gdyż – zdaniem twórców gry – „ministrowie o liberalnej orientacji lubią rozbudowywać programy socjalne i finansować je z podatków klasy średniej”. To chyba jakaś kpina – jeśli ktoś już zabiera się za robienie gry o rządzeniu państwem, powinien przyswoić sobie choć elementarne podstawy nauk politycznych! Co by jednak nie mówić, AI jest na tyle dobra, że nasi podopieczni w miarę racjonalnie zarządzają swoimi

ją. Wziąwszy na to poprawkę, przyznaję, że gra robi wrażenie. Zarządziwszy atak na sąsiada, zobaczymy, jak krzemowy dowódca posyła przodem pociski manewrujące i bombowce, by sparaliżowały węzłowe punkty nieprzyjacielskiej obrony. W ślad za tą nawałą ruszą czołgi i piechota. Przy ostrożnym nastawieniu wojska poruszają się szerokim frontem, przy agresywnym jednostki zmechanizowane wbijają się głęboko w terytorium adwersarza, starając się oflankować bądź zamknąć w okrążeniu jego oddziały, tudzież zniszczyć zaplecze przemysłowe. Sztuczna inteligencja in-

Tak pięknej wody nie
widzieliśmy od czasów
River Raid!

Wspomnienia weteranów...

Stworzenie SR 2010 zajęło 1895 dni (niestety nie dysponujemy oficjalnymi statystykami, ile placek pizzy w tym czasie zjedzono). Jakby nie patrzeć, kawał życia – nic dziwnego, że autorzy zaczęli pisać pamiętniki. Znajdziecie je na oficjalnej stronie gry

American dream comes true.

RECENZJE

tuicyjnie dąży do utrzymania korytarzy łączących enklawy, druga strona stara się je odciąć.

Nie dokazuj, miły, nie dokazuj...

Z czasem nabierałem do tej gry coraz większego respektu. Weźmy na przykład scenariusz, w którym wcieliłem się w chińskiego przywódcę, a zadanie polegało na zajęciu Tajwanu. Nic prostszego – pomyślałem – mam taką siłę, że zmiotę wyspę z powierzchni oceanu. Jak się okazało, Tajwańczycy zaraz w pierwszych godzinach konfliktu zniszczyli moje siły amfibijne i desantowe oraz morskie środki transportu w ogóle. Chociaż dysponowałem potężną armią, nijak nie mogłem jej przerzucić przez cieśninę. Natomiast tajwańskie lotnictwo przeszło do kontrofensywy i poczęło dziesiątkować tłoczące się na nad-

brzeżach dywizje. Jakby tego było mało, zapomniałem przebazować własne samoloty, więc z prozaicznego powodu braku paliwa nie mogły one ścigać powracających bombowców adwersarza. Zanim przeniosłem maszyny na lotniska położone bliżej morza, moje natarcie stanęło już w miejscu.

Podobnie w gospodarce, każda agresywniejsza manipulacja niesie ryzyko wzrostu inflacji, bezrobocia, pogorszenia się bilansu w obrotach z zagranicą... Przy wszystkich swych brakach SR uświadamia, że rządzenie nie jest sprawą tak łatwą, jak to się często wydaje. Można się zabawić w populistycznego polityka, robiąc ludziom na krótką metę dobrze i rujnując gospodarkę, która wkrótce zacznie się krztusić, by na dobre pogrzeżyć się w permanentnym kryzysie. Zresztą, taki kryzys w przedstawionym w SR świecie A.D. 2010 jest raczej regułą niż wyjątkiem. Większość organizacji międzynarodowych gryzie piach, separatyzmy rozsądziły dotychczasowe mocarstwa na mniejsze byty polityczne. W niektórych spokojnych do tej pory zakątkach planety wojna wisi na włosku.

Poszukiwacze zaginionej grafiki

W tym miejscu szanujący się recenzent powinien wzmiankować

o grafice. Tylko jak wspominać o czymś, co właściwie nie istnieje? Widywałem efektowniejsze gry planszowe. Dobiegające z głośników odgłosy bitwy przywodzą na myśl ekipę remontową (słowo daję, przy nagrywaniu tych sampli musiała brać udział wiertarka), a całość oprawy nie jest warta funta kłaków.

Jeszcze dziesięć lat temu taka gra wcale by mnie nie zdziwiła. Dziś Supreme Ruler jest z pewnością pozycją wyjątkową. Potrzeba dużej dozy cierpliwości i samozaparcia, by przegryźć się przez trudne początki. Jeżeli jednak lubisz ekstremalne strategiczne wyzwania, powinieneś spróbować. Autorzy porwali się na słońce – postanowili stworzyć kompletny symulator rządzenia państwem. Nie miejmy im więc za złe, że tu i ówdzie coś zasztytło. Za to za grafikę należy się 10 lat ciężkich robót... przy opracowywaniu Supreme Ruler 2020. :) [CDA]

6+

GRYwalność



WERDYKT

- rozbudowana do granic możliwości
- jedyna i niepowtarzalna
- rozgrywkowa turowa/czas rzeczywisty do wyboru
- marna oprawa
- zbyt mała kompresja czasu
- świat jest zbyt skomplikowany, by mogła go odwzorować jakakolwiek gra...

www.apollomultimedia.pl

APOLLO multimedia

entertaining the world

RW-2007 Racing Shock



Michał Bębenek
2004 - V-ce Mistrz Polski w Rajdach Samochodowych

PRODUCENT: GLYPHX GAMES
DYSTRYBUTOR: MAJESCO GAMES

WWW.ADVENTTRILOGY.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 2 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

CROCKETT | MIAŁO BYĆ PIĘKNIE...

ADVENT RISING

Wszyscy wiemy, że nic nie jest doskonałe. Kłopot w tym, że im dłużej pozostajemy w niewiedzy na temat jakiegoś zjawiska, tym trudniej potem przyjąć nam tę prostą prawdę do wiadomości. Wyobraźmy sobie sytuację, kiedy to szukamy prezentu pod choinką...

Znajdujemy pokazną paczkę, owiniętą w prześliczny papier z imponującą złotą kokardką na górze. Serce nam rośnie, więc z podwojonym entuzjazmem zdzieramy papier. W środku znajdujemy to, co od dawna spędzało nam sen z powiek – niech będzie to na przykład pudełko z super-hipersamochodzikiem sterowanym drogą radiową. I oto, w momencie kulminacji naszej euforii, uderza nieszczęście. Może się ono przejawiać w najróżniejszej postaci. Na przykład, nasze cudo nie jest w kolorze, o jakim marzyliśmy, być może nasz terenowy potwór ma problemy z pokonaniem kaptcia. Często przyczyną załamania jest też brutalny napis „baterii nie dołączono”. Jakże nie byłyby przyczyny, reakcja jest jedna. Zdrada! Oszustwo! Targowica! Co ciekawe, targające nami negatywne emocje są wprost proporcjonalne do wcześniejszych zachwytów. To tak, jakby ktoś przed wszystkimi poprzednimi zaletami postawił minus.

W miarę jak człowiek dorósł, ów przysłowiowy samochódzik przybiera coraz to różne formy. Wygląda na to, że w moim przypadku najnowszą z nich jest gra Advent Rising.

Pierwszy kontakt trzeciego stopnia

Mamy sobie oto cywilizację ludzi, zamieszkującą planetę Edumea. Cywilizacja owa stoi u progu gigantycznych zmian, gdyż właśnie odkryła, że nie jest osamotniona we wszechświecie. Ethan Wyeth, pilot i bohater ostatniego konfliktu militarnego, używa swoich wpływów, aby dołączyć brata do grupy ludzi mających uczestniczyć w pierwszym kontakcie z obcą rasą. Jednakże dość szybko sytuacja zaczyna przybierać drastyczny obrót. Aurelianie (bo tak się zowie owa obca rasa) informują ludzi, że grozi im gigantyczne niebezpieczeństwo. Okazuje się bowiem, że kosmos zamieszkały jest przez wiele ras. Jedną z nich są Seekerzy, stanowiący militarną

potęgę we wszechświecie. Z nieznanymi na razie powodów Seekerzy darzą ludzi głęboką niechęcią i niebawem przybędą obrócić Edumę w pył. I w takiej oto niezbyt sprzyjającej sytuacji gracz wciela się w postać Gideona Wyetha, człowieka o wielu talentach.

Ciąg dalszy nastąpi...

Scenariusz gry jest jej największym atutem i zarazem największą – zdaje się – porażką. Generalnie rzecz biorąc, Advent Rising przywodzi na myśl najbardziej niechlubne konfrontacje z twórczością Jonathana Carrolla. Im większe gracz czyni postępy w grze, tym bardziej ma ochotę uzyskać odpowiedź na choćby część tajemnic, które szczerze osnuwają fabułę gry. I nagle widzi napisy końcowe. Po imponującym rozpoczęciu i dość mętnym, niewiele wnoszącym środkiem, graczowi naprędce prezentowane jest dość niezrozumiałe zakończenie, które zamiast

Facet starał się jak mógł, by zagarnąć jak najwięcej miejsca.

Fluktuacje czasoprzestrzenne...
No, powiedzmy...

Prezentuj broń!

Gracz otrzymuje odrąbany kawałek, który nie jest w stanie obronić się jako samodzielna opowieść.

cokolwiek wyjaśnić, wprowadza tylko jeszcze większy zamęt. Rzecz jasna, aż takiej fuszerki w XXI wieku odstawić nie można. Zwłaszcza kiedy scenariusz gry pisze autor tej klasy, co Orson Scott Card – było, nie było – twórca postaci Alvena Millera i Endera Wiggina. Zdumiony gracz dość szybko ustali, że tak naprawdę dane mu było grać w pierwszą część trylogii, zaś dalsze przygody bohaterów pozna już w niedalekiej przyszłości, grając w kolejne części sagi. Mając tę informację na uwadze, nie można się oprzeć wrażeniu, że oto dzieło uznanego pisarza padło ofiarą pokrętnych działań marketingowych. Opowieść stworzona przez Carda została siłą rozłożona na oddzielne fabuły gier, co stanowczo odbiło się na jakości produktu końcowego. W przypadku Advent Rising gracz otrzymuje bowiem odrąbany kawałek, który nie jest w stanie obronić się jako samodzielna opowieść.

Co do obrony?

Pomijając całą fabularną otoczkę, Advent Rising jest dość nieskomplikowaną grą TPP (choć jeżeli ktoś woli, można przełączyć widok na FPP, co na bardzo upartego można potraktować jako dwie gry w jednym). Seekerzy są źli, my jak zawsze dobrzy, więc musimy ich wykończyć. Wykańczamy za pomocą pistoletów, karabinów, snajperów, wyrzutni rakiet oraz granatów w wersjach standardowych bądź energetycznych, wyprodukowanych przez ob-

cych bądź przez ludzi. Twórcy gry odkryli na nowo prawdę, że człowiek ma dwie ręce. W związku z tym w danym momencie możesz mieć tylko dwie bronie, po jednej na każdą łapę. Z jednej strony, może być to poczytywane jako ukłon w stronę realizmu, jednakże przy takiej nawałnicy fikcji jeszcze jedna mało wiarygodna rzecz nie robiłaby różnicy. Zaś nie da się ukryć, że decydowanie w środku zawieruchy, w którą rękę chcemy wziąć daną broń, jest dość kłopotliwe. Kolekcjonowanie amunicji również nastrocza pewne problemy.

Dość innowacyjne, jak na grę tego typu, jest zdobywanie umiejętności w posługiwaniu się daną bronią. Im więcej grzejesz z danej giewery, tym bardziej wzrasta twoja celność, zasięg oraz zadawane obrażenia. Na wyższych poziomach opanowania pukawki uzyskujesz też dostęp do alternatywnego trybu prowadzenia ognia. W razie braku amunicji możesz odwołać się do walki wręcz. Tak samo jak w przypadku broni – im więcej tłuczesz, tym silniejsze i efektywniejsze stają się ataki Gideon. Na wyższych poziomach wygląda to jak mini Mortal Kombat, z tajnymi ciosami i fatality włącznie. Częste korzystanie z uników premiowane jest zwolnieniem czasu jak w Matriksie, które oprócz walorów wizualnych pozwala też na namierzenie czulego punktu przeciwnika.

W dalszej części gry pod okiem obcych nasz bohater rozwija ponadnaturalne zdolności, pozwalające mu na wykorzystanie sześciu unikalnych mocy. I tak, mamy możliwość podnoszenia i ciskania obiektów (włącznie z przeciwnikami), tworzenia pól energetycznych, miotania różnymi pociskami, jak również zatrzymywania czasu. Podobnie jak w przypadku innych broni, tak i tutaj możemy kształcić daną moc, rozszerzając jej działanie. Od czasu do czasu zdarza się nam wspinać niby Prince of Persia bądź też pośmiagać samochodem terenowym lub czółniem obcych. W tym momencie nasuwa się jedna refleksja – przy takich możliwościach zupełnie spokojnie można było zafundować graczowi dwie gry w jednej, jak to miało miejsce choćby w poczytnym Hero's Quest. Gracz mógłby wedle własnych preferencji rozwijać bohatera rozwiązującego problemy słowo, jak również kogoś na kształt maga czy złodzieja, który preferowałby finezję i brak rozgłosu. Niestety, w tym temacie twórcom wyraźnie zabrakło wyobraźni.

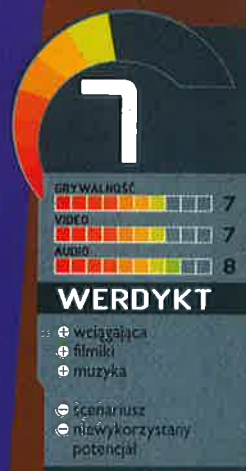
Audio-wideo

Grafika stoi na przyzwoitym poziomie. Wprawdzie obcy są kolorowi jak wyciągnięci prosto z pudełka klocków LEGO, ale jest to swego rodzaju konwencja. Nie ma tu zbyt wiele interakcji z terenem gry, choć z drugiej strony – nie odczuwa się stanowczego jej braku – broń energetyczna wytapia w ścianach ślady, kolumny i pomosty rozpadają się pod zmasowanym ogniem, szklane podłogi malowniczo pękają (...co za idiota buduje szklane podłogi w stacjach bojowych?), a stoliki rozlatują cię pod ciężarem lądujących na nich Marines. Poziomy pokonywane przez gracza są zaplanowane i ciekawe – najwyraźniej jeden z twórców jest pasjonatem WWII, gdyż jeden etap do złudzenia przypomina lądowanie na Omaha Beach. Oprawa muzyczna również stoi na najwyższym poziomie. Motywy towarzyszące nam w czasie walki przywodzą na myśl słynny „Duel of the Fates” Johna Williamsa. Twórcy niewątpliwie groszą nie żałowali – muzyka wykonywana jest przez profesjonalną orkiestrę w sali koncertowej.

Irytujące dziwności

Niestety, w grze można dostrzec kilka potknięć, które psują wrażenia ogólne. Trudno uznać za realistyczne, że ochraniające przez nas osoby (czy to naukowcy, czy żołnierze, czy przyjaciele) nie mają prawa zemrzeć. Nas mogą załatwić ze czterdzieści razy, ale ochraniający przez nas ludzie są nieśmiertelni. Pusty śmiech ogarnia, kiedy prowadząc samochód terenowy w dwudziestym którymś wieku człowiek ze zgrozą stwierdza, że nie ma w nim ustrojstwa pokroju GPS, skutkiem czego do tego czy innego miejsca wskazuje się na czujnik i według sporadycznych wskazań współpasażera. Pojawia się też element tyle już prozaiczny, co mocno drażniący, a mianowicie niemożność zapisania gry w dowolnym momencie.

Podsumowując, mamy tu do czynienia z dość dobrą produkcją. Jednakże od gier posiadających imponujący potencjał (a tego tej grze odmówić się w żaden sposób nie da) oczekuje się czegoś więcej. I właśnie za zmarnowanie tego potencjału twórców powinno się długo i z finezją obrzucać wyrazami będącymi treścią „Słownika Wyrazów Żelźwych” autorstwa profesora Wieczorkiewicza. [GDA]



PRODUCENT: INXILE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CENEGA.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: 933 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | OPOWIEŚCI PO NASZEMU



Ależ ja mam
paskudną
gębę, zaraza!

Tak, to już ktoś przepłakał nasz humor! Wygląda na to, że naprawdę może się przydać.



głowa, głowa, głowa, piersi, a głowa, głowa, głowa...
Dawno dawno temu, w krainie dalekiej

Po tej polonizacji spodziewałem się sporo. Informacja, że w rolę sarkastycznego narratora wcieli się Piotr Fronczewski, natomiast pyskatego Barda zagra Borys Szyć, dawała powody do takich nadziei. Dobrego humoru nie psuła mi nawet świadomość faktu, że wydawcą jest Cenega (hi, guys!).

Zachęcony napisami na pudełku („Stwórz własną drużynę przyzywając na swe usługi grupę dziwolągów i wyrzutków” – fajny ficzer, szkoda że zabrakło pijaków i zboczeńców ;) zerwałem folię (OK, Hut ją zerwał, ale chciałem nadać wstępowi więcej dramatyzmu) i znalazłem wewnątrz płytę DVD, instrukcję oraz reklamówkę książek wydawnictwa ISA osadzonych w świecie Opowieści Barda. Od razu wspomnę o miłym bonusie zamieszczonym na płycie – Bard's Tale Trilogy, czyli kompilacji trzech części starych Opowieści. Starszym graczom zakreśli się pewnie łezka w oku, młodszy zaś mogą zobaczyć, jaką drogę przeszły gry od roku 1987 (wtedy ukazało się Tales of the Unknown, Volume I: The Bard's Tale). Prezent od Cenegi jest tym cenniejszy, że na stronach ze starociami tych gier nie znalazłem – na Zachodzie ponownie pojawiły się w sprzedaży w 1998 jako część kompilacji Ultimate RPG Archives (99,95\$ na Amazon). Zostawmy jednak historię historykom i zajmijmy się nowym Bardem.

Gwiazdami lokalizacji są niewątpliwie Borys Szyć („Vinci”, „Pręgi”, „Symetria”) oraz Piotr Fronczewski, który zresztą zdążył już nabrać wprawę w podkładaniu głosu występując w polskich wersjach filmów „Iniemamocni” oraz „Epoka lodowcowa”. Obaj aktorzy zrobili kawał doskonałej roboty. Nie grałem w angielską wersję Bard's Tale, nie mogę więc porównać pracy polskich aktorów z oryginalnymi, jednak jestem przekonany, że dużo lepiej się tych głosów podłożyć nie dało. Wysszczekany Bard znalazł się na liście moich ulubionych bohaterów gier, w czym Borys Szyć niewątpliwie miał spory udział. Piotr Fronczewski zaś... cóż, przecież to Piotr Fronczewski! Byłbym w głębokim szoku, gdyby spartolił sprawę.

W cieniu dwóch znanych nazwisk pozostają aktorzy, którzy użyczyli swych głosów postaciom drugoplanowym czy wręcz statystom. Wszyscy oni również zasługują na brawa. Schizowe głosy przechodniów (choćby rzucających jedno jedyne słowo, np. „Pardaaaaasik”) i eNPeCów autentycznie potrafią rozbawić. Nie mam się po prostu do czego przyczepić w tej materii (a bardzo bym chciał). Również z piosenkami poradzą sobie znakomicie. Nie mogę porównać

Bard znalazł się na liście moich ulubionych bohaterów, w czym Borys Szyć niewątpliwie miał spory udział.

tekstów ani wykonań z oryginalnymi, jednak dość powiedzieć, że polskie naprawdę są bardzo fajne i pomysłowe. Ogólnie tłumaczenie gry jako całości stoi na bardzo wysokim poziomie.

Potknięcia, o których niestety muszę wspomnieć, nie wpływają właściwie na wielce pozytywny odbiór całości. Podpisy do kwestii mówionych znikają czasami za szybko i z rzadka ociupinkę różnią się od tego, co słyszymy (żeby nie było wątpliwości – nie sensem!). Znalazłem w nich również parę literówek oraz trafiam na dwa przypadki, w których wypowiedziana kwestia nie pasowała do poprzedniej (raz gramatycznie, raz sensem). I to by było na tyle, jeśli chodzi o moje zarzuty w kierunku spolszczenia samej gry.

Instrukcji nie zaszkodziłoby, gdyby przed puszczeniem do druku ktoś ją jeszcze raz przeczytał. W opisie sterowania te same klawisze pojawiają się dwa razy z różnymi funkcjami, tłumacz zaś z uporem stosuje błędną formę „tą” zamiast „te”. Swoją drogą, zastanawiam się, czy w oryginalnej instrukcji również brakowało opisów innych artefaktów niż ten przywołujący Czarodziejkę, czy też Cenega coś przegapiła.

Mimo drobnych potknięć polonizacja Bard's Tale stoi na bardzo wysokim poziomie. Bawiłem się przy tej grze doskonale i mogę ją z czystym sumieniem polecić. Nie tylko jako przykład świetnej lokalizacji, ale jako bardzo fajną grę w ogóle. (COA)



8+

POLONIZACJA

- doskonała robota Szycia i Fronczewskiego!
- reszta aktorów również trzyma poziom
- Bard's Tale Trilogy jako bonus
- fajnie zrobione piosenki

kilka pomniejszych wpadek w grze i instrukcji

OCENA GRY: 7

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENCOR



PRODUCENT: TEAM6 GAME STUDIOS
DYSTRYBUTOR: IQ PUBLISHING
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.TEAM6-GAMES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

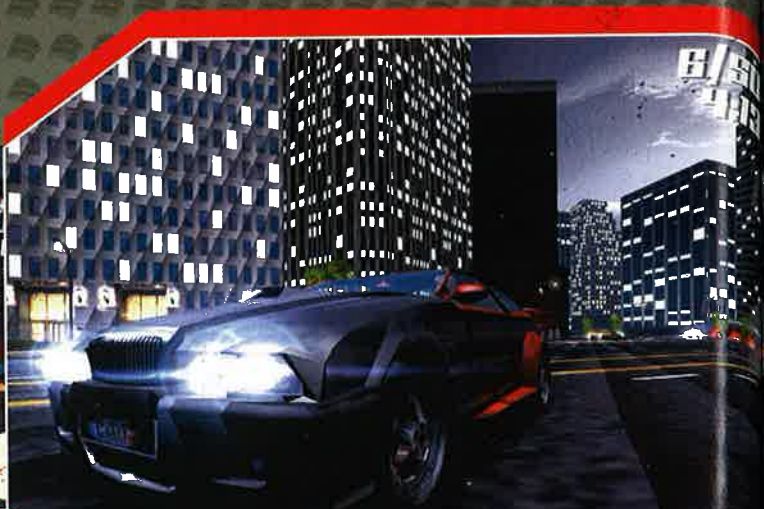
EUGENIUSZ SIEKIERA | KASZANKA IDEALNA

MANHATTAN CHASE

Baba ślaska:
w barach
szeroka,
w (!) wąska!



Schodki jak
na polskiej
autostradzie za
Gliwicami...



Beemka klepana z przystanku PKS-u.

Manhattan Chase to modelowy przykład na to, jakie skutki ma porywanie się z motyką na słońce. Mierz siły na zamiary, mawia stare przysłowie. Programiści z ekipy Team6 w życiu o tej maksymie nie słyszeli.

Dlaczego? Bo inaczej nie próbowaliby robić gierki w stylu GTA. Gatunek to wyjątkowo trudny. Stworzenie choćby tylko samego otwartego miasta to niełiche zadanie dla programistów. Zaimplementowanie w nim iluzji życia to wyzwanie jeszcze większe. A w to wszystko wypadaloby wrzucić masę dodatkowych elementów, bez których nie ma mowy o dobrej grze tego typu. **Przydałyby się samochody, sensowny model jazdy** tychże, ciekawe misje, otoczka fabularna, pokaźny arsenał, zakres ruchów i dobra animacja bohatera etc., etc. Roboty przy tym kupa, a jak się nie ma zielonego pojęcia o tworzeniu tak złożonych produkcji, pozostaje jeno kupa. **Wielka, olbrzymia, cuchnąca amatorszczyzną, tandetą i kiczem.** Wypisz, wymaluj – Manhattan Chase.

Dno absolutne

OK, zacząłem ostro, teraz wyjaśnię, czemu ta gierka aż tak bardzo mi się nie spodobała. Weźmy na tapetę poszczególne elementy składowe, jakie wymieniałem. Są one, jak wspominałem, koniecznym substratem tego pokroju produkcji. Tutaj wszystko spartolono pierwszorzędnie. Na przykład takie samochody. Są z kosmosu zarówno pod względem wyglądu, jak i fizyki. **Sterowanie tym to koszmar,** naciśnięcie hamulca ręcznego daje w efekcie palenie wszystkich 4 gum, zaś jakiegokolwiek manewry przy większej prędkości są

właściwie niemożliwe. Przy tym potworku sterowanie samochodami w Driverze 3 to poezja, możecie mi wierzyć. Jeśli narzekaliście na wyśrubowany poziom trudności w produkcji Reflections Interactive, spróbuj sił w tym szajście. Zawał gwarantowany.

O jakimkolwiek realizmie też należy zapomnieć. Po mieście porożyzmowane są powerupy, dzięki którym eliminujemy wroga pojazdy. W efekcie odpalanie rakiet z maski samochodu czy przytwierdzenie do bocznych drzwi minigun to tutaj codzienność. Ja rozumiem, że miało to wyglądać futurystycznie, nowatorsko itd. Niestety, jest w każdym calu żałosne. **Grywalność leży na łopatkach, zdycha i kwiczy,** z zazdrością patrząc w kierunku Maluch Racera. Bo nawet ten nasz rodzimy crap jest bardziej zjadliwy.

Gorzej już się nie da

Po zaliczeniu pierwszej misji samochodowej myślę sobie zniechęcony: „A może na piechotę będzie lepiej?”. A takiego wała. **Nasza postać porusza się po prostu T-R-A-G-I-C-Z-N-I-E!** Takiego kalectwa nie widziałem od lat. Chodzimy sobie taką pokraką (która w zamierzeniu miała być zapewne seksowną laseczką) i strzelamy do równie koślawych oponentów. O strafe'owaniu możecie zapo-

mnąć. Jest co prawda w tej grze, ale idąc bokiem jesteśmy tylko żdziebko szybsi od skacowanego żółwia. Strzelanie z puka-wek to też nędza (no, chyba że policja na Manhattanie ma na podstawowym wyposażeniu karabin maszynowy z celownikiem snajperskim; jeśli tak, to przepraszam).

Oprawa do przeknięcia

Samo miasto też nie prezentuje się najlepiej. No, powiedzmy, że **grafika od biedy ujdzie w tłoku** (pod warunkiem że staniesz w odległości 3 metrów od monitora). Jedynym wątpliwym plusem tej produkcji jest ścieżka dźwiękowa. W grze można usłyszeć **kawałki kapeli Theatre of Tragedy**, co dla fanów może być pewnym magnesem. Tylko co z tego, skoro cała reszta jest tak dokumentnie skopana?

Dożywocie dla twórców

Ech, grać się odcieciwa, jak patrzy się na tak denne produkcje. Trza jeszcze dorzucić do wora **koszmarną niestabilność programu.** Na godzinę zabawy (tfu, mordęgi raczej) gierka potrafi się posypać nawet kilka razy. Manhattan Chase niszczy psychikę. Jest to wręcz kaszanka idealna. Taka, co już po 5 minutach wkuza, a po 10 masz ochotę odwiedzić siedzibę twórców z piłą łańcuchową (i pomyśleć, że niedawno chwaliłem ich za Elite Helisquad). Dawno nie widziałem produktu, w którym tak dokumentnie schrzaniono by wszystkie elementy składowe. **[CDA]**

1 WERDYKT



grafika nie jest tak żalosna, jak reszta gry dla fanów Theatre of Tragedy – ścieżka dźwiękowa

cała reszta to jedna wielka tragedia, z grywalnością na czeluści



BET ON SOLDIER MA ŚWIETNY
SILNIK Z NIEZŁĄ FIZYKĄ I
DOSKONAŁĄ GRAFIKĄ

- PC GAMEZONE

KONIECZNOŚĆ DLA
MIŁOŚNIKÓW SZYBKIEJ AKCJI
W GRACH FPP

- GAME VORTEX



ZABIJANIE JEST TWOJĄ ZAPŁATĄ

NAJLEPSZE Z UNREAL
TOURNAMENT 2004
I COUNTER STRIKE

- GAMESPOT.COM

W ŻYŁACH NAJEMNIKÓW
PEŁNĄ PIENIĄDZE. W TEJ
GRZE NIE MA NIC ZA DARMO

- IGN

BET ON SOLDIER

KRWAWY SPORT

Pojedynek o życie właśnie się zaczął!

Tytuł pełen przemocy, intensywny, oryginalny i piękny. Bet on Soldier to pierwsza gra FPP tego typu na PC. W świecie, w którym wojna trwa już 80 lat walki zastąpiono widowiskiem telewizyjnym, które dało życie nowej generacji elitarnych żołnierzy. B.o.S. to nazwa tego popularnego show, w którym ludzie obstawiają śmierć lub życie najlepszych wojowników.

16+
www.pegi.info

PC
CD

AGEIA



www.BetOnSoldier.com

poleca
 merlin.pl

K
Kylotenn
TECHNICAL


techland

PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA WYDANIA: 1998
WYMAGANIA: P 90, 16 MB RAM, WIN 95/98

KHEDRON | NIEŚMIERTELNY!

STARCRAFT

Zacznę od jednego z ulubionych tekstów człowieka w starszym wieku „Ech, dziewięćdziesiąty ósmy to był rok... Unreal, Half-Life, Trespasser...” I faktycznie, to był Wielki Rok, jeśli idzie o gry. Bo w 1998 powstała też jedna z najwybitniejszych i najwspanialszych gier wszech czasów – StarCraft.

StarCraft to RTS, czyli strategia czasu rzeczywistego. To klasyczny przedstawiciel gatunku – wydobywamy, budujemy, zbroimy się i walczymy. Jak można się domyślić z samej nazwy, jego akcja rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej. Przedstawia część historii wojny trzech ras: Terran, Protosów i Zergów. Terranie to potomkowie Ziemi. Rasa o bardzo wysoko rozwiniętej technologii. Zergowie tworzą coś na kształt roju kontrolowanego przez nadrzędną świadomość. Protosi zaś dysponują ogromnymi mocami psychicznymi. Każdą z ras walczy się zupełnie inaczej, każda wymaga innej strategii, sposobów reagowania i przyzwyczajenia. Dodatkowo dość często dochodzi również do wewnętrznych rasowych konfliktów, co stawia przed nami jako dowódcę zadanie natychmiastowej zmiany całej taktyki tak, aby sprostać nowemu wyzwaniu.

Gra – podobnie jak wszystkie kultowe tytuły – ma przede wszystkim **niezwykłą i interesującą fabułę**. Nawet zatwardziały mól książkowy będzie musiał przyznać, że nieczęsto zdarza się spotkać coś tak wciągającego. Nagle zaczyna brakować nam czasu na cokolwiek innego, nie wyłączając pracy/nauki, a nawet snu. Rozwinięcie i rozwiązanie poszczególnych wątków fabuły dozowane jest bardzo oszczędnie, co ma nieomal narkotyczne działanie na gracza. Chcemy wciąż więcej i więcej, nie poprzestając na tym, co właśnie otrzymaliśmy. Dodatkowo mamy wrażenie, że **gra żyje również niezależnie od nas** – to, co dzieje się dookoła, jest zależne nie tylko od naszej woli, ale również innych postaci.

A z tego wyrabiać będziemy pierścionki.



Te pszczołki, które tu widzicie, zowią Protosami...

Ukończenie wszystkich przewidzianych przez twórców gry misji wcale nie oznacza końca zabawy. Dla wielu będzie to dopiero jej początek. StarCraft oferuje **rewelacyjny tryb multiplayer**. Zróżnicowanie gry i występujących w niej ras sprawia, że do dziś przyciąga ona dziesiątki tysięcy graczy spragnionych bezpośredniej konfrontacji. (W Korei, która najbardziej oszalała na punkcie gry, StarCraft stał się sportem narodowym.) I ponownie czeka nas nauka taktyki i wykorzystania jednostek, gdyż rozgrywka przeciw żywym graczom jest całkowicie inna niż walka z komputerowym przeciwnikiem.

Graficznie gra prezentuje się dziś przeciętnie, ale ma to niewielkie znaczenie, zresztą oprawę można bez przesady nazwać ponadczasową. Pod względem opracowania dźwiękowego jest całkiem dobrze, zaś towarzysząca nam w czasie rozgrywki muzyka może się podobać. Interfejs gry jest dość prosty i intuicyjny, a jego opanowanie nie sprawia większych problemów.



Nie regulujcie papieru, na tym screenie naprawdę śnieży!

Jeżeli już na dobre utoniecie w świecie SC, z pewnością ucieszy was informacja, że gra doczekała się znakomitej kontynuacji w postaci StarCraft: Brood War. Prócz dodatkowych misji podzielonych na trzy kampanie oferuje ona również nowe jednostki. Jedynie, co może się w nim nie podobać, to pewne przesunięcie akcentu gry z fabuły na **czystą, bezpośrednią walkę**. To oczywiście kwestia osobistych preferencji gracza, ale miałem wrażenie, że dodatek nie jest już tak wciągający jak oryginał.

Wiem, że się powtarzam, ale przy takich tytułach dopiero widać mieliznę tego, co w większości jest nam oferowane w ostatnich latach. Nagle okazuje się, że nie potrzebujemy sprzętu o mocy umożliwiającej symulację wybuchów nuklearnych, aby na wiele tygodni przykuć się do komputera. Dziś wymagane przez StarCrafta 90 MHz procesor, 16 MB RAM i jakakolwiek karta graficzna obsługująca DirectX brzmią dość zabawnie, ale w rzeczywistości ośmieszają produkcje o stukrotnie większych wymaganiach i jednocześnie niepotrafiące wzbudzić w nas większego zainteresowania.

Ze zdobyciem gry nie będziecie mieli najmniejszych problemów. Po siedmiu latach od wydania, jest ona nadal dostępna w niemal wszystkich sklepach z oprogramowaniem i doczeka się wciąż kolejnych wznowień. Co tu dużo pisać – prawdziwy fenomen. (Średnia ocen w Necie – 93%) |CDM|



cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

1-56
MULTISPEED

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R

Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R

Cake
10 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R

w kopercie

DVD-R

w kopercie

DVD+R

w kopercie

**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl
tel. (22) 654-60-43

ULTIMA

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

DVD+R x4



**Slim
Tower**
10 PCS

DVD-R x4

**Wypalisz
4.7GB**



**Slim
Case**
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: italcyanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodne ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan
Warstwa zapisu: italcyanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywność: 100 lat
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV

PRODUCENT: FANTASY FLIGHT GAMES
DYSTRYBUTOR: REBEL
CENA: 169,95 ZŁ
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM, WWW.REBEL.PL

OUTSIDER | GDY ELEKTRONY ZAŚTRAJKUJĄ...

Game of Thrones

Król Robert Baratheon nie żyje. Rozpoczął się wyścig po Żelazny Tron. Pięć rodów staje do walki, by objąć panowanie nad ziemią Westeros. Wciel się w jednego z dowódców i za pomocą chytrej strategii oraz ostrej klingi zapewnij sobie to, co powinno należeć do ciebie.

Niedosyt, jaki zostawił po sobie Age of Mythology, sprawił, że z wątpliwością oczekiwałem kolejnego tytułu, który mógłbym wam zaprezentować. Na szczęście *Game of Thrones* okazał się nie lada gratką. Ba! Śmiałybym powiedzieć, że jest to najlepsza gra planszowa, w jaką do tej pory zdarzyło mi się grać, a i nie tylko ja tak twierdzę, bo opinia o tym produkcie wśród ludzi, z którymi spędziłem przy niej czas, była niepodzielna – to jest po prostu świetne.

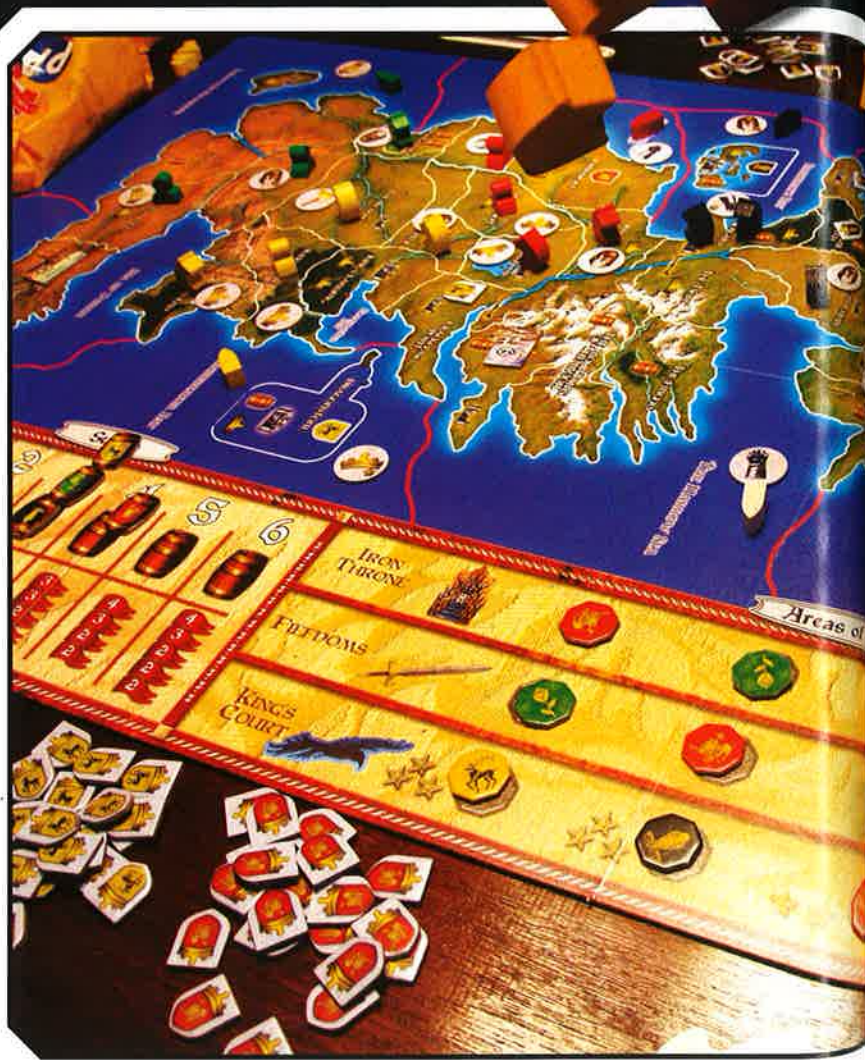
W pudle znajduje się całkiem spora, wyglądająca na trwałą plansza, która wraz z masą żetoników i drewnianych klocków reprezentujących jednostki zajmuje spokojnie duży stół. Do tego dochodzą karty – część z nich ukazuje „co się w świecie dzieje” (losowe przypadki i działania, z których najważniejsze są musztry, zbieranie surowców oraz „starcie królów”). Druga część talii reprezentuje natomiast pięć rodów, jakimi przyjdzie nam grać – w jej skład wchodzi karty postaci, których używa się w naszych bojach.

Geniusze Zła walczą o Westeros

Jak w przypadku pozostałych gier, tak i tu zasady okazały się w miarę proste, choć natknęliśmy się na kilka wątpliwości, które na szczęście rozwiązały się dość szybko (właściwie to najłatwiej tłumaczyć grę przykłady zawarte w instrukcji, które szybciej wyjaśniają, o co chodzi, niż same zasady). Co ciekawe, gra domyślnie przeznaczona jest dla pięciu osób, a najmniejsza liczba graczy to trójka. I taka też była nasza pierwsza rozgrywka. Usiadła Trójka Drombo i zaczęła opanowywać świat Westeros! Okazało się, że gra, która z pozoru jest całkiem prosta, w ostatnich turach (których jest maksymalnie dziesięć) staje się dość skomplikowana i trzeba naprawdę nasilić czerep, żeby nie popełnić żadnej gafy, bo ta spokojnie może nas wprowadzić na szybką drogę ku upadkowi. Każdy kolejny gracz tylko komplikuje sprawę i przy pięciu osobach przy stole gra naprawdę męczy i zmusza do intensywnych impulsów w naszej szarej mase. Co jest oczywiście niewątpliwym plusem. Z racji tego, że liczba graczy jest wtedy nieparzysta, prócz zwykłych posunięć strategicznych na własną rękę, trzeba dodatkowo z młną pokerzysty ustanawiać sojusze kopniakami pod stołem.

Zostań królem w dziesięć tur

Tok gry można przedstawić następująco. Po rozłożeniu na początku wszystkich jednostek (a mamy do wyboru piechotę, rycerzy oraz statki) ustala się, kto i ile ma surowców (mają one wpływ na wielkość armii, które możemy posiadać). Sprawdzamy się to patrząc, kto i ile kontroluje pól przedstawiających bezcut-



kę. Następnie ciągnie się po jednej karcie z trzech talii reprezentujących zdarzenia losowe obejmujące wszystkich graczy. Można wylosować na przykład wspomnianą wcześniej musztrę, by uzupełnić armię (zależy to od liczby zamków, które kontrolujemy), uzupełnienie surowców (tylko i wyłącznie wtedy zmienia się ilość kontrolowanych surowców, nawet jeśli pole z beczką mamy już od kilku tur), grę o tron (w której to ciągniemy punkty władzy za każde pole z koroną) czy starcie królów.

Obstaw swoją przyszłość

To ostatnie nadaje grze naprawdę ciekawego kolorytu, wtedy bowiem okazuje się, kto będzie dzierzył odpowiednie symbole gry – tron, kruka i miecz. Ich użycie w krytycznym momencie nieraz przechyla szalę zwycięstwa.

Podczas starcia królów wszyscy gracze muszą wykorzystać władzę, jaką udało się zdobyć (czyli wspomniane punkty władzy) i licytować się o każdy symbol z osobna. Zabawa w tej części gry jest przednia, szczególnie jeśli ostatnią z trzech wylosowanych kart jest **atak dzikich**. Jest to bowiem zdarzenie, kiedy wszystkie rody muszą się sprzeciwić barbarzyńskim najeźdźcom, wykorzystując zgromadzone punkty władzy, by zapobiec katastrofie. Jeśli wydadzą odpowiednią liczbę punktów – nic się nie dzieje, jednak jeśli nie uda się zapobiec najeźdźcom, liczba pionków na planszy może drastycznie zmaleć...

Ogniem i górzalą

Po tym, jak trzy wylosowane karty zostaną rozegrane, następuje faza planowania – czyli przydzielania rozkazów do kontrolowanych

9

Liczba graczy: 3-5
Czas: od 2 do 4 godzin
Zasady: łatwe

WERDYKT

- zrównoważona rozgrywka
- intelektualnie wymagająca
- nie ogranicza się do schematów strategicznych

- mało urozmaicona
- często chciałoby się większej liczby pól



GoT jest najlepszą planszówką z prezentowanych dotąd w CDA.

sytuacje, w których gra zostanie zakończona wcześniej. Pierwsza ma miejsce, gdy jeden z graczy wykończy pozostałych. Wydaje się to jednak niemal niemożliwe, tym bardziej że podczas naszych gier nie zlikwidowaliśmy nikogo. Poza tym zazwyczaj rozgrywka skończy się wcześniej zdobyciem przez jednego gracza określonej liczby zamków (siedem dla gry pięcioosobowej).

Trudno powiedzieć, by Game of Thrones była idealnie wyważona, można się bowiem spierać o to, czy dany ród ma przewagę nad innymi. Jednak gra pokazała, że można wygrać każdym. Równowaga sił balansuje czasem na granicy absurdu – każdy stara się zachować swoje terytoria i jakkolwiek atak przeważnie prowadzi do znacznych zmian na planszach, włączając w to nawet objęcie siedzib rodów. Trwa to czasem do samego końca gry.

Blyszczy i świeci

Wykonanie gry stoi na poziomie pozostałych wyrobów Fantasy Flight Games (Warcraft, Doom), czyli właściwie bez zarzutu. Denerwować mogą przegródki dla żetonów, trzeba mieć iście patykowate palce, by coś z nich bez problemu wyciągnąć.

Słowem końca

Game of Thrones jest z pewnością najlepszą z dotychczas opisywanych w CDA gier planszowych. Jej prostota pozwala skupić się na grze, nie na zasadach i kruczkach, którymi możemy pograć naszych przeciwników. Rozgrywka w pięć osób jest prawdziwą uczcą, która zadowoli niejednego, a po której dyskusja toczyć się może jeszcze długo na temat tego, co, kto planował i czego oczekiwał od innych graczy. Szczerze polecam. [CDA]



przez nas pól. Komend mamy ograniczoną liczbę, a wiele z nich występuje w wersji słabszej i mocniejszej. Do wyboru mamy ruch (wraz z atakiem jeśli najeżdżamy obcą ziemię), obronę, wspomaganie (jednostek znajdujących się na polach obok – nieważne, czy są to nasze, czy też wroga), umacnianie władzy (czyli zbieranie punktów władzy), czy w końcu najazdy (które rozgrywane są jako pierwsze i którymi można zdejmować niektóre rozkazy innych).

Gdy nasza strategia zostanie już zatwierdzona przez ministra spraw zewnętrznych, możemy przejść do wykonywania wszystkich rozkazów. Ta część gry przesądza o tym, kto wyjdzie na swoje i pozycje na planszy mogą po niej ulec znacznym zmianom.

Jak widać, schemat jest prosty. Grę można jednak skończyć na trzy sposoby. Po pierwsze, istnieje limit tur – jeśli po dziesięciu nadal nie ma zwycięzcy, sprawdza się, kto kontroluje największą liczbę zamków. Mogą się jednak zdarzyć dwie

Ultra-fast DDR2 Memory

Najlepszy wybór dla graczy i wymagających użytkowników



Lead-Free & RoHS Compliance

- Produkcja bez używania ołowiu
- Niedosięgnięta wydajność
- Opatentowany system zabezpieczeń

DDR2
800/667



1GB
DDR2 533
SO-DIMM

KINGMAX®

Yours forever

Tel: +886-2-27311139 / Fax: +886-2-27312139
Sale contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com>



Global Technical Support

http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm

Distributor:



Adres: ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa
Telefon: +48(22) 332-16-00 (zawiera 30 linii)
Fax: +48 (22) 332-16-10
Adres internetowy: www.action.pl
E-mail: action@action.pl, sprzedaz@action.pl, marketing@action.pl



KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Witajcie. Przed wami bardzo zręcznościowe wydanie KMG. Niekwestionowanym hitem numeru jest Speedway – gra, która sprawiła, że przypomnieli mi się złote czasy gry „Żużel”, w której jeździliśmy kreską po elipsie. W komórkowym wydaniu grafika jest dużo lepsza, a grywalność jeszcze większa!

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3510i, 6820, NGage

Jazda obowiązkowa: wchodźcie na stronę kmg.cdaction.pl, piszcie recenzje i wysyłajcie je pod adres kmg@cdaction.pl. Aby ściągnąć gry, kody wysyłajcie pod numer 7570,

jeśli cena gry wynosi 6,10 zł, oraz 7965 – jeśli 10,98 zł. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy, zależy od cennika operatora).

Gry ściągać można w sieciach Idea, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.



Autor: Michał 'Shagun' Ziółkowski

Speedway

W pierwszej żużlowej grze na komórki dostępne są trzy tryby – Grand Prix, trening i gra sieciowa. W pierwszym ścigamy się po wielu znanych torach żużlowych, m.in. w Bydgoszczy i Sztokholmie. Rywalami gracza w zawodach są Rune H., Tomasz G., Piotr P itp., można się więc domyślić, kto jest kim. Drugi tryb pozwala nam wyćwiczyć techniki jazdy oraz bić rekordy tras (w tym ścigać się ze swoim „duchem”), natomiast w trzecim sprawdzamy własne siły na arenie międzynarodowej, grając z innymi graczami i porównując czasy przejazdu na poszczególnych torach.

Sterowanie jest niezwykle proste. Kontrolujemy motor tylko piątką, którą rozpoczynamy wyścig oraz wchodzimy w łuk. Gra jednak na dobrym poziomie wymaga wielu godzin sumiennego treningu, wypracowywania innych technik jazdy do każdej trasy, a przeciwnicy w trybie Grand Prix nie dają łatwo zwyciężyć. Poziom trudności da się regulować tylko w treningu, więc do prawdziwych zawodów powinniśmy się dobrze przygotowywać. **Zabawa przy Speedwayu jest przednia, mimo prostego sterowania gra jest złożona, wymaga świetnego refleksu i taktycznego myślenia. Polecam absolutnie każdemu, bez względu na wiek.**

GATUNEK: WYŚCIGI
CENA: 6,10
OCENA: 5-

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.040739 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS S55, CX65, C65; SONY ERICSSON K500, K700; MOTOROLA V220, V600, V500, V300

Autor: Emenems



Street Skater 2

Przyznam się szczerze, nie spodziewałem się po tej grze zbyt wiele. I się nie zawiodłem. :) Zasady są proste jak patyk. Mamy half-pipe'a, na którym robimy triki (klawisze 2, 4, 6, 8 albo kursory w nowszych telefonach), ale TYLKO wtedy, gdy dojedziemy do krawędzi rampy. Nasz skejt ma 3 „życia”, którymi płacimy za nieudane ewolucje. Gra jest na czas – ten jest przedstawiany przez zielony wskaźnik w lewym górnym rogu. Po zrobieniu triku czas się „zeruje”. Za każdą sekundę utrzymania się na desce przyznawane jest 10 punktów. Gdy zgromadzimy ich 1000, awansujemy do następnego levelu, który różni się tym od poprzedniego, że szybciej ucieka czas na jego wykonanie. Od gry wieje z każdej strony prostota. Na każdym poziomie mamy taką samą scenę, która nie jest brzydka (wręcz ładna i pasująca do klimatu gry), ale po dłuższym graniu może się znudzić. Dźwięk jest taki jakis smętny. Aż się prosi o jakiś hiphopowy podkład. Najbardziej chyba brakowało mi ewolucji w powietrzu. **Krótko mówiąc: bardzo prosta gra, która nie potrafi przykuć na dłużej. Jedyne, co się w niej wyróżnia, to grafika.**

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 3,66 ZŁ
OCENA: 3+

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.031894 POD NUMER 7365.

KOMÓRKI: 30 40 60 SONY ERICSSON T610

Autor: Night Mare



Romek i Julka 2

Po pierwszej, zupełnie nieudanej części, autorzy nie ustają w próbach podbicia komórek graczy. Czy tym razem skutecznie?

Nie do końca, choć grywalność jest nieco wyższa niż w poprzedniej części. Tym razem zadaniem Romka jest zrzucanie kamieni na rycerzy, którzy wspinają się po drabinach, by dybać na cnotę Julki. **Gra byłaby całkiem sympatyczną zręcznościówką, gdyby miała więcej dynamizmu.** Tymczasem rozkręca się, jakby chciała, a nie mogła. Poziom trudności jest straszliwie nierówny – do około 800 punktów wszystko jest trywialne, zaś około 1000 nie sposób grać dalej, bo rycerzy jest tak dużo, że fizyczną niemożnością jest zrzucenie ich wszystkich. Oczywiście gra jest dodatkowo urozmaicona – czy to łuczniakiem uprzykrzającym życie Romkowi, czy bonusowymi kulami, które np. leczą szybciej. Nie sprawia to jednak, że gra zasługuje na więcej niż słabą trójkę.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 3-

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.041162 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 MOTOROLA V600 V500 V300; SAMSUNG X600 E700; SIEMENS S55 MC60 C65 M55 C60; SONY ERICSSON T610 T630

Autor: Night Mare



Adrenalin

Wyścigów samochodowych na komórki jest naprawdę sporo, ale jeszcze się nie spotkałem z grą, która by mi się naprawdę spodobała. Niestety Adrenalin nie wybiła się niczym ponad przeciętność.

Kierujemy samochodem widzianym z tyłu, pędzimy 270 km/h i ścigamy się sami ze sobą (tj. ghost carem), z przeciwnikami komputerowymi (wbrew pozorom, można ich pokonać, wystarczy nieco wprawy) oraz innymi graczami za sprawą multiplayera (wcześniej jednak trzeba założyć swoje konto na odpowiedniej stronie). Szczególnie ten ostatni tryb wydaje się bardzo ciekawy, choć z racji na ceny połączeń pewnie nie będzie u nas zbyt popularny. A jak się gra w pojedynkę? W sumie nieźle, poczucie prędkości jest spore, tras – 6 (choć poza grafiką niewiele się między sobą różnią), ale... Po kilku chwilach nie chce się już grać. Na krótkie sesje jednak może być.

GATUNEK: WYŚCIGI
CENA: 6,10 ZŁ
OCENA: 3

ABY ŚCIAGNĄĆ GRĘ, WYŚLIJCIE SMS O TREŚCI AA99.040759 POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: S 30-40 60 MOTOROLA V525, V600, V500, V300, C450, C550, E380, C370; SAMSUNG E700

Nokia seria 30 8910i, 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail: javaerror@cdaction.pl (lub skorzystajcie z formularza na stronie www.kmg.cdaction.pl). Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

THE EMPEROR STRIKES BACK

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rządy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zarodku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt. Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!

MPEG4 & XviD & DVD



Czyta **polские napisy**
do (MPEG 4 & XviD) w plikach .txt



Wylączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl
e-mail: adam@ultima.pl
tel. +48 (22) 654-60-43



Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!

- ◆ Czyta: .txt (TMPPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub
- ◆ Możliwość uaktualnienia oprogramowania
- ◆ Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć
- ◆ Wszystkie menu i OSD po polsku
- ◆ 3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów
- ◆ Opcja przyspieszania i zwalniania
- ◆ Wbudowany dekodery AC-3
- ◆ Systemy PAL i NTSC

DVD-MPEG 4XviD/DVD+R/DVD+RW/SVCD/VCD/CD
JPG/CD-R/CD-RW/CD/DA-MP3/WMA/Picture CD

Los Angeles California

Jeśli znacie coś wartego opisanie tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Słeci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

SANDBOX OF GOD

Jest to gra dla tych wszystkich, których znajomi często określają mianem „megalomanów”. Tutaj bowiem mogą się oni wcielić w Prawdziwego Boga, który steruje rozwojem życia na Ziemi (lub po prostu delikatnie przesuwa pewne skały, tak jak panowie w spiczastych kapeluszach i za dużych brzuchach w „Nauce Świata Dysku”).

Sandbox of God dosłownie tłumaczy się jako „Boska piaskownica”. Jest to całkiem trafny tytuł. Zabawa zaczyna się jeszcze na długo przed wynalezieniem koła – przed graczami rozciąga się pusty krajobraz symbolizujący Ziemię... i trzeba decydować. Najpierw wprowadzić na planetę człowieka czy też zasażać i podlać drzewa? A może pierwszeństwo powinny mieć zwierzęta? Gdy już zapadnie decyzja – wystarczy nacisnąć ikonę symbolizującą odpowiednią akcję i obserwować logiczne następstwo podjętej decyzji.

Prowadzi się tak planetę ku lepszemu lub zgubie. Jedna rozgrywka to parę tur, które zabierają około 20 minut. Jaki jest cel Sandbox of God? Wykonać wszystkie zadania z listy – chociaż nie da się tego zrobić podczas jednej sesji, gdyż poszczególne cele wzajemnie się wykluczają (np. zabić populację królików i wspomóc je tak, aby osiągnęły IQ powyżej 200 punktów).

Gra na parę ładnych godzin – polecam:

<http://cdaction.pl/?x=84>



TAPPO II

Autorem recenzji jest czytelnik: Chickenwire

Nazwa tej fińskiej gry oznacza mniej więcej „zabij”

i świetnie ją charakteryzuje. W Tappo II zasiadamy za sterami jednego z piekielnie szybkich pojazdów kosmicznych i staramy się zdeintegrować – wcale nie wolniejszych – wrogów.

W programie przewidziano 2 rodzaje rozgrywki. Pierwszy – „melee” – to deathmatch lub teamplay z licznymi możliwościami konfiguracji rozgrywki (poprzez np. ustalenie ilości pojawiających się bonusów i włączenie/wyłączenie szans na zadanie krytycznych obrażeń). Drugi tryb to „tournament”, w którym toczymy szereg bitew. Interesująco przedstawia się możliwość tuningu statku między potyczkami. Można ulepszyć szybkość, zwrotność, reaktor; zakupić sondy i inne gadżety. W obu trybach uczestniczy do ośmiu pojazdów, w tym maksymalnie 4 sterowanych przez ludzi (split screen). Autem T2 jest ogromne zróżnicowanie statków (25 typów) i pilotów (każdy z unikalnymi umiejętnościami). Sterowanie obejmuje sześć klawiszy.

Grafika prezentuje się sympatycznie, podobnie zresztą jak efekty dźwiękowe. Tło muzyczne to rytmiczne, żywe kawałki, doskonale pasujące do atmosfery walki.

Wady? Jedynym, co przychodzi mi na myśl, jest nadmierna dynamika bitew. Przy większej liczbie graczy średnia długość życia statku liczona jest w sekundach! Mimo to gorąco polecam.

<http://cdaction.pl/?x=87>

HOLD OFF RED

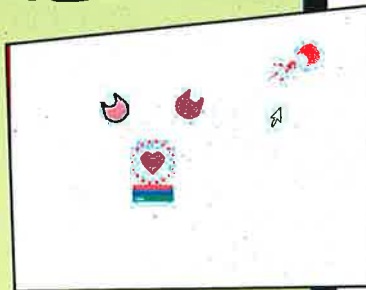
Choć o serce dbać wypada, standardowe metody są mało emocjonujące. W Hold off Red stosuje się jednak metody alternatywne.

Jest to zwyczajny shooter – na środku planszy znajduje się czerwone serducho, które musi odpierać kolejne fale nadlatujących zewsząd wrogów. Sterowanie przebiega całkowicie za pomocą myszki: lewy przycisk – strzał; prawy – salwa specjalna, często niszcząca wszystko w zasięgu wzroku.

Rozgrywka nie zamyka się tylko i wyłącznie w bezsensownym strzelaniu. Po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów możemy zmodyfikować pewne cechy naszego organu – zadawane obrażenia, punkty życia i energię służącą tu za magazynkę amunicji.

Hold off Red cały czas odkrywa przed graczami nowe możliwości, które odblokowują się w miarę postępów zabawy. To wciąga!

<http://cdaction.pl/?x=86>



RIDER

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (<http://www.victorygames.com.pl>). Autorem jest Bartosz „Roki” Konfederak

Na rynku wiele jest gier motocyklowych, ale prawie w każdej ścigamy się na specjalnie przygotowanych torach. Tu również będziemy to robić, ale w nieco innych warunkach.

Zadaniem gracza jest przejechać trasę w wyznaczonym limicie czasu. Zadanie wydaje się proste, ale nie bardziej mylnego – jeździmy bowiem po ulicach japońskiego miasta. Panuje tu olbrzymi tłok i ciągle musimy uważać, by na łamaniu przepisów nie przyłapała nas policja! Przy co drugich światłach znajduje się mundurowy, który bardzo chce wlepić nam mandat, a to wiąże się z utratą cennego czasu.



Jest jednak więcej niebezpieczeństw. **Największa zbrodnia** to inni uczestnicy ruchu. Samochody bardzo często zmieniają pasy, z ciężarówkami na jezdni wysypuje się ładunek, a czasem pod koła wyskakują piesi!

Do wyboru mamy 6 pojazdów: począwszy od podobnego do hulajnogi trójkołowca, przez skutery, na ścigaczach kończąc.

<http://cdaction.pl/?x=88>



szukaj na
wiele
sposobów



szukaj.interia.pl - więcej niż wyszukiwarka

Obojętne, czego szukasz - wypróbuj doskonałe narzędzie, które przeszukuje polski i zagraniczny internet, informacje, słowniki oraz encyklopedię.

Sprawdza też zasoby Panoramy Firm, sklepów internetowych i ogłoszenia.

Wpisz tylko to, czego szukasz.

INTERIA.PL



SLIP AKA GIGA MASTER OF CS (SLIP@CDACTION.PL) | KILKA SPOSOBÓW NA ZOSTANIE PRO



FPP

PAMIĘTNIK PRO GAMERA

W życiu każdego gracza przychodzi taki moment, w którym instaluje on nowiutką grę, wchodzi na serwer online i okazuje się, że pełni jedynie rolę biegającego fraga. Tak właśnie wyglądał mój pierwszy kontakt z Counter-Strike: Source, ale potrenowałem i teraz z dumą mogę już mówić, że jestem prawdziwym pRO, wymiataczem, masterem itp., itd. Jako że żal mi się zrobiło was – lamów, postanowiłem przekazać wam kilka uwag, które nawet wam, lolki, pozwoli zostać pRO!



Po włączeniu CS-a po raz pierwszy w każdej rundzie udawało mi się przeżyć średnio ok. 53 sekundy, czyli mniej więcej tyle, ile wytrzymał Golota przed ostatecznym walnięciem głową o dechy na ringu. Początkowo ginąłem szybciej, ale później zostawałem w tym samym miejscu, w którym się pojawiałem i podziwiałem tekstury, dzięki czemu średnia wyraźnie mi się poprawiła. Okazało się jednak, że – mimo iż w ten sposób udawało mi się przeżyć nieraz i całą rundę – cały czas znajdowałem się na samym dole tabeli. Tak nie mogło być, więc rozłączyłem się z serwerem i wykonałem kilka pierwszych kroków na mojej drodze do świata pRO graczy.

Jako że sporo czasu spędzam na czatach internetowych wyrывая panienki, doskonale wiem, że dobra ksywka to połowa sukcesu. W przypadku CS-a musicie wybrać sobie taki nick, który sprawi, że już w momencie wejścia na serwer inni gracze poczną do was respekt. Początkowo zastanawiałem się nad przybraniem imienia Andrzej Lepper albo Roman Giertych, ale bardziej „kul” wydał mi się ostatecznie nick Master of CS. Kilka prostych słów, a od razu wiadomo, o co chodzi. Podczas pierwszej wizyty na serwerze zauważyłem, że najlepsi gracze mają na początku ksywki „rebelia” – widać wszyscy pRO tak mają, więc ostatecznie powróciłem do gry jako „rebelia | Giga Master of CS”. To „giga” dodałem w ostatniej chwili za sprawą nagłego ośnienia. Z czaderskim nickiem nie pozostało mi nic innego, jak iść pozamiatać na serwerze.

Początki były jednak trudne. Na pierwszy ogień poszła mapa „de_dust”. WCT nie było miejsca, więc musiałem grać w T. Walilem w przeciwników całymi seriami z kalasza i ani draśnięcia!

Nie dość, że nikogo nie zabiłem, to jeszcze sam ginąłem i to od jakichś fuksiarskich pojedynczych strzałów w głowę! Ale tak to jest, gdy się gra przeciwko cziterom. Zresztą po każdej śmierci wyzywałem wszystkich przeciwników od cziterów i lam! Niech wiedzą, że nie jestem taki głupi, by nie zauważyć, że oszukują! Jednak i na cziterów znalazłem sposób. Zamiast iść na rzeź, jak większość mojego teamu, chowałem się w różnych miejscach w bazie T. Nie dość, że żyłem dzięki temu dłużej, to jeszcze od czasu do czasu udawało mi się zabić jakiegoś przeciwnika, który – widać – nie znał mapy i zabłądził. Ponieważ kiedy się tak chowałem po kątach, strasznie mi się nudziło, podśpiewywałem sobie do mikrofonu uprzyjemniając grę kolegom z zespołu. W końcu dla teamu robi się wszystko! Oni jednak strasznie zazdrościli mi tego, że nie ginę i że tak ładnie śpiewam. Raz jeden z mojego teamu wrócił na bazę T, zabił mnie i zabrał bombę! I to ma być wdzięczność?! Oczywiście jak każdy pRO ukarałem kolesia, wysadzając go w powietrze. Co z tego, że był ostatnim żywym i przegraliśmy rundę? **Najważniejsze, że będzie miał nauczkę!**



Problemem jednak było dalej głównie to, że zdobywałem za mało fragów. Zauważyłem, że dużo ma ich koleś biegający z bronią z lunetą, więc postanowiłem pobiec za nim, poczekać, aż zginie – i podnieść tę jego broń. Udało mi się to bardzo szybko! Potem ten koleś wrzeszczał coś, że zginął przeze mnie, bo go blokowałem i wiazałem mu przed nos, ale nie wiedziałem, o co chodzi, więc zwyzywałem go i nie przejmowałem się tym, co mówi. Gdy podniosłem broń, niestety nie mogłem skutecznie strzelać, gdyż zniknął mi celownik! Spytałem innych graczy, co się stało i dowiedziałem się, że to błąd CS-a i że celownik pojawi się, gdy nacisnę F10. Tak też przy pierwszej okazji zrobiłem, ale chyba nie zadziałało tak jak trzeba, bo wyłączyła mi się gra. Wydaje mi się, że to coś z serwerem było nie tak, więc gdy ponownie włączyłem CS-a, postanowiłem wejść na inny.

Tym razem trafiłem na mapę „cs_office”. Tych, którzy tego nie wiedzą, poinformuję, że CT próbuje na tej mapie odbić zakładników porwanych przez T. Jako że znowu trafiłem to T, zagroziłem, że jeśli CT będzie atakować, zabije zakładników. Gracze CT nie posłuchali, więc urzeczywistniłem swoje groźby. Już wiedzieli, że ze mną nie ma



FPP MegaZin 48

Dzisiejszym daniem dnia jest FPP MZ 48. Do jego przygotowania wykorzystano między innymi składniki, takie jak FEAR, Battlefield 2, Call of Juarez, Diabolique: Licence to Sin, El Matador i wiele innych. Nie zabrakło również przypraw (felietony, download, galeria), które sprawiają, że nasze dania mają charakterystyczny, niepowtarzalny smak. Jesteśmy przekonani, że będą państwo zachwyceni, więc nie pozostaje nam nic innego, jak życzyć miłej konsumpcji i zaprosić państwa do nas ponownie już za niecały miesiąc. :)

Tu mama Jasia... (to nie ja – JaS z DTP :))

W poprzednim wydaniu Action FPP pisałem szerzej o komunikacji głosowej w grze. Dziś jako uzupełnienie tamtego tekstu przybliżę wam jedną z sytuacji opowiedzianych mi na serwerze. Jak to w trakcie gry bywa, jej uczestnicy dość często wyrażają swoją frustrację korzystając przy tym ze słów powszechnie uważanych za niecenzuralne. Pół biedy, jeśli słowa te zostaną przekazane w sposób pisany, gorzej, gdy są wypowiadane i odbierane przez delikwenta niemającego słuchawek. Właśnie w taki sposób doszło do przytoczonej tu sytuacji. W trakcie typowej, jak by się wydawało, potyczki, gracze usłyszeli nagle następującą wypowiedź: „Dzień dobry Tu mama Jasia. Czy wy, panowie, musicie tak przeklinać?”. Jaka była reakcja osób znajdujących się na serwerze, nie trzeba chyba tłumaczyć. Jasno widać przy tym też, że do gry sieciowej najlepsze są słuchawki, a i nad doбором słów warto się czasem zastanowić. :)

ACTION FPP



żartów! Niestety ludziom z mojego teamu się to nie spodobało i zaczęli na mnie bluźać. Co za lamy! Zaraz po tym wydarzeniu mama zawołała mnie na obiad, ale aby nie osłabiać drużyny, nie wychodziłem z gry. Nie mogłem pozwolić na to, by przeciwnik poczuł, że ma przewagę liczebną, a poza tym, jaką miałem pewność, że ktoś nie znajmie mojego miejsca? Gdy wróciłem po szybkim obiedku, zauważyłem, że wszyscy nazywają mnie „free frag”. Nie wiedziałem dokładnie, o co im chodzi, ale każdy głupi może się domyślić, że jest to forma podziękowania za moje poświęcenie dla dobra teamu.

Mama właśnie przyszła powiedzieć mi, że za chwilę będzie kolacja, więc na sam koniec tak szybko opiszę wam jeszcze kilka świetnych zagrań. Gdy jesteście w drużynie atakującej,

zawsze krzyczcie „rasz”. Nie wiem, co to znaczy, ale sprawia, że ludzie z drużyny lecą na złamanie karku i giną jak muchy, podczas gdy my możemy wtedy przyciąć się gdzieś z tyłu i ustrzelić jakiegoś przeciwnika. Gdy ktoś z waszego teamu podkłada bombę, ale robi to strasznie wolno lub w złym miejscu, koniecznie go zastrzelcie, podnieście bombę i sami ją podłóżcie. A co najważniejsze, jeśli sami podłożycie bombę, zadbajcie o to, żeby ktoś z CT przeżył. W przeciwnym razie bomba nie wybuchnie i nie dostaniecie 3 dodatkowych punktów. Z kolei jeśli jesteście w CT i gracz z waszej drużyny rozbraja bombę dłużej niż 2 sekundy – zastrzelcie go i rozbrojcie ją sami. W końcu kto by pomyślał, by się tak guzdrać! Zawsze zabijajcie też osobę prowadzącą zakładników i starajcie się doprowadzić ich najdłuższą z możliwych dróg. Przeciwnik na pewno nie będzie się tego spodziewał. Jeśli wszyscy z waszej drużyny zginą, nie próbujcie podkładać, bronić podłożonej czy też rozbrajać bomby ani ratować lub pilnować zakładników. To jest samobójstwo! Najlepiej ucieknijcie i schowajcie się w jakiś zakamarek tak, aby przeciwnicy was nie znaleźli.

OK, ja lecę na kolację, a potem zrobię sobie bajeranki spaylog z gołą panią i wracam do gry. Wy też musicie sobie taki spay zrobić. W grze można umieścić taki rysunek np. na ścianie. Wszyscy gracze CS-a takie logosy kochają! Muszę też zainstalować sobie program, dzięki



któremu widzi się przez ściany. Podobno wszyscy pRO go używają. Do zobaczenia na serwerach. Jeśli się spotkamy, przekonacie się, że gra ze mną to czysta przyjemność. Aha... Jeśli chcecie ze mną zagrać, szukajcie mnie na zagranicznych serwerach. Coś się chyba popsuło i nie mogę już wchodzić na te polskie. Widać, ich admini to straszne lamy! [CDA]

Ironia – ukryta drwina, utajone szyderstwo, złośliwość zawarta w wypowiedzi pozornie aprobującej.

Źródło: www.pwn.pl

F.E.A.R. TO WIELKI PRZEBÓJ E3 – TARGÓW GIER KOMPUTEROWYCH W LOS ANGELES – ORAZ NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA ROKU. NIESAMOWITA FABUŁA, NIESAMOWITY KLIMAT. DOWIEDZ SIĘ, CZYM JEST STRACH! OBEJRZYJ PROGRAM Z CYKLU FRESH AIR POŚWIĘCONY GRZE F.E.A.R. HYPER CODZIENNIE OD 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

F.E.A.R. MA WIELKIE OCZY!



rozrywki

HYPER



NA LUZIE

ELO!



Dobra, żadnego gadania, po prostu szybko zażyjcie stężoną dawkę humoru, przygotowaną przez nas i zaprzyjaźniony serwis joemonster.org, a zobaczycie – żadna grypa czy chandra nie będzie miała do was dostępu! Smacznego i śmiesznego!

Dla kibiców

Pamiętacie drugi mecz Wisły z Panathinaikosem? Taaa... To może na otarcie łez kilka wypowiedzi Jacka Gmocha.

- * witamy ze stadionu olimpijskiego w ANTENACH
- * gramy dziesięć na dziesięć na dziesięć
- * mają przewagę wysokość
- * mają dobrych główkarzy
- * Franek rozprawiał, bo go nie złapali
- * taka głupia ta piłka
- * on go dołem rempluje
- * he, he, he (x100)
- * znowu wstali Grecy i... usiedli
- * jak to się mówi: obrabia dół
- * ale dobrze ciągnie (Penksa)
- * i w ogóle to... no ten... ech...
- * trzech przeciwko jednego, tzn. dwóch na pewno
- * i ma rację Cantoro, że ta... że ta... no właśnie
- * i wracając do dramaturgii tego meczu, to kto wymyślił taką dramaturgię?
- * szybko jest i Walczak... tee, nie rezygnuje – walczy!
- * teraz jest ważna OGROMNA psychika
- * tu się nie ma co patrzeć, tu trzeba grać, patrzeć się będzie później
- * a Maleziani jest kurturamym człowiekiem...

A skoro już jesteśmy w tematyce piłkarskiej... rozmowy kibiców.

- Napiszcie, co się dzieje ostatnio w 3 lidze uzbeckiej?
- Ich czołowy trzecioklasowy klub FC Turbany Bucharę przegrał 4:2 z reprezentacją pewnego polskiego osiedla Gnojówka Podbudówek FC.
- Małe dementi: końcowy wynik ustalono na 4:1, gdyż po przedyskutowaniu sytuacji z drugiego uzbeckiego gola okazało się, że piłkę nieznacznie musnęła, wpływając jednak na jej lot, maskotka zespołu z Buchar – koza mleczna Buba.
- W tej sprawie uzbecka drużyna złożyła protest, rozmowy z uzbeckim związkami piłki nożnej i FIFA prowadzą terroryści samobójcy podstawieni przez klub z Buchar, w razie niepomysłnego dla klubu rozwiązania sprawy, wykonają oni swoje zadanie w imię Allacha i dostaną się do raju. FC Turbany żądają powtórzenia całego meczu, twierdząc bowiem, że ich bramka była o 2 centymetry szersza, a kozę,

k którą wbiegła na boisko, spłoszyli rywale rozgrzewający się przy linii bocznej boiska.

– Znany trener Ahim Kałnawardze objął posadę w jednym z czołowych klubów tej ligi. Wzmocnień ma szukać w naszej lidze.

– Chyba właśnie chce kupić Żurawia, tylko nasi menedżerowie nie potrafią powiedzieć, ile za niego chcą kóz i czy z capami, bo to strasznie drogo.

– Uzbęcy potrafią się targować. Mówią twardo: „jeden żuraw – jedna koza”. Krótka piłka!

– Jakbyście nie wiedzieli, liga uzbecka jest wyżej sklasyfikowana niż polska.

– Coś ci się chyba pod turbanem pomieszało!

FAQ: Co robić, jeżeli podczas oglądania meczu reprezentacji Polski...

– Masz wrażenie, że Rasiak się przemieszcza? Dzwon po fachowca od telewizorów, bo masz coś nie tak z kineskopem.

– Masz wrażenie, że twój telewizor uporczywie nie wyświetla Żewłakowa, bo w składzie jest, a na boisku go nie ma? Nie dzwoń po fachowca od telewizorów – z twoim odbiornikiem wszystko okay.

– Masz wrażenie, że Lewandowski celnie podał? Jesteś w Matriksie, uciekaj do najbliższej budki telefonicznej.

– Masz wrażenie, że w pomocowym wywiadzie Janas powiedział coś sensownego? Pij mniej. (Ja wiem, że oglądam tego na trzeźwo to ból, ale jednak...)

– Masz wrażenie, że po meczu będzie wywiad z Listkiewiczem? Wyłącz telewizor – nowy kosztuje!

* Jak podał Michał Listkiewicz, jeden z polskich klubów pierwszej ligi zostanie zdegradowany o 2 klasy rozgrywek za afery korupcyjne i niewypłacanie zawodnikom pensji. Nie wiadomo, o jakim klubie mowa. Losowanie w czwartek.



– TAK NAPRAWDĘ TEN KOMIKS NIE ISTNIEJE...



– TO MATRIX WYSYŁA SYGNAŁ DO WASZYCH MÓZGÓW, ŻE GO CZYTACIE...



Marek Lenc

RADA 2 + M...

Autentyki

Siostra pytała mnie dziś, jak doładować Erę Tak Tak. Miała napisane, żeby wpisać do kole: *111*14-cyfrowy kod doładowujący#. No i mówi mi: – Wpisuję gwiazdkę, sto jedenaście, gwiazdkę, czternaście, cyfrowy kod doładowujący (SŁOWNIE!) i krzyżyk. I mi nie działa...

Nie wiem, jak wam się podoba, ale ja dwie minuty na podłodze leżałem.

Powrót z posiedzenia w knajpie. Jak zwykle nadgorliwcy z policji się napałowili i postanowili uzupełnić sobie kajeć naszymi danymi osobowymi (a propos, po co im to – handluje tym czy co?). – Imię i nazwisko? – pyta nadgorliwiec w stopniu sierżanta mego kolegę. – Łukasz Wiśniewski, przez SZ – odpowiedział zgodnie z prawdą. – Masz mnie za idiotę? – obraził się policjant. – Przecież wiem, jak się pisze „Łukasz”!

Z Olą nie jeden obóz zaliżyliśmy, dodam, że chodzi o obozy harcerskie. Na takich obozach latrynki jakie są, każdy wie, ale na tym były nawet, nawet – cztery kabiny, dach i nawet drzwi na skobelek. :-)) Oczywiście zawsze wszystkie były zajęte i przed wejściem do latrynek, trzeba było obowiązkowo zapukać. Wybrałam się pewnego popołudnia do wyżej wymienionego miejsca w celach wiadomych, ale oczywiście wszystkie drzwi zamknięte, więc pukam do pierwszych – „ZAJĘTE” – odpowiada ktoś szorstko, pukam do następnych – „ZAJĘTE”, pukam do trzecich – i słyszę wesółki gościnny głosik mojej koleżanki Oli – „PROOOSZE!” Nie będę dodawać, że zsiadałam się nie do kibelka. :-)))

Moja ciocia, inżynier zresztą, wyjechała na miesiąc na urlop i pozostawiła mi do dyspozycji swoje mieszkanie. A że nie byłam jeszcze pełnoletnia, poinstruowała mnie, na co muszę uważać itp. Między innymi ostrzegła, że w klatce obok, w mieszkaniu na tym samym poziomie, pewna uczynna babcia prowadzi melinę i się zdarza, że zawiani panowie myślą klatki i dzwonią do mieszkania cioci. Miałam się więc strzec i nie otwierać drzwi. Pewnego dnia dzwonek. Oczywiście lecę do drzwi, otwieram, a tu stoi dwóch dziwnych gości. Patrzę na nich, oni się patrzą na mnie, mi się przypomniało ostrzeżenie cioci i przełknięta dukam do nich: „przepraszam, ale melina jest w klatce obok”. Na to jeden z nich: „Ale my do pani inżynier”. Twarz mi się zalała czerwienią – to byli pracownicy z budowy mojej cioci. Chęć się wytłumaczyć i ratować sytuację stwierdziłam: „Bo panowie tak wyglądają”.

Na studiach miałem kumpla, który miał padaczkę. Siedzimy na laborze z chemii, u groźnej babki, zaczynamy zajęcia, a tu nagle „bach”! Kumpla dopadło, zaczął się trząść i spaść z krzesła. Mówił mi wcześniej o swojej chorobie, więc ja buch do niego – ułożyłem go w bezpiecznej pozycji, zabezpieczam język przed połknięciem itp. Jestem zdenerwowany ręce mi latają strasznie i nagle na to wpada chemiczka, nie widzi mojego kolegi, widzi zbiegowisko i drze się: „Co tu się dzieje, do cholery?”. Wszystkich zamurowało, ja wstaję zza ławki i krzyczę: „k***a! zamknij się i dzwoni po pogotowie!” Babę zamurowało, ale skojarzyła i wybiegła. Ale to jest pikus, best to come... Kolegę zabezpieczono i dwóch sanitariuszy wynosi go na noszach, przechodzą obok chemiczki stojącej pod ścianą – chemiczka jest biała i roztzęsiona. I w tym momencie mój kumpel się ocknął! Nie kojarzył jeszcze, gdzie jest, ale odwrócił głowę do chemiczki i łamanym głosem spytał jej się, kiedy może zaliczyć to laboratorium!!! Pewnie się domyślacie. Na szczęście stałem blisko i złapałem chemiczkę, jak mdlejąc osuwała się na podłogę, bo goście z karetki wieźliby dwie osoby.



...ZBIERAM NA KARTĘ
GRAFICZNĄ.

Błażej Wiśniewski

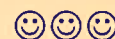


Dzieci to potrafią...

Czyli o tym, jakich to dziwnych rzeczy można dokonać, jak się ma parę latek. Autentyki!

Ja jak miałem 3 latka, pojechałem do dziadków na tydzień. A że mój dziadek jest cholerykiem, jak oglądał obrady sejmu, strasznie kłął. Babcia zwracała uwagę, że umysł dziecka w moim wieku jest chłonny jak gąbka i się szybko nauczę i będę powtarzał. Dziadek w to nie wierzył. Pewnego razu poszliśmy na działkę i dziadek coś tam miał w worku, ale zawiązanym. Męczył się z węzłem niemiłosiernie, a ja na to:

– Dziadziu, tego się nie da rozwiązać, to teba łozpieldolic.



Mój wujek jest masażystą i to dość dobrym. Jak wiadomo, cała rodzinka przy byle dolegliwościach – pomasuj to, pomasuj tamto. Żonkę jego wiesznie coś boli – wiadomo, masaż. Razu pewnego, gdy był ze swoim dziećciem – szczyłek lat ok. 4, na zakupach w Supersamie, przy kasie, młody kurczowo trzymając się za krocze wydarł koparę na całe gardło:

– Tataaaaa! Pisiór boli! Oj, masiuj! Masiuj!!!



Rok 1986, ja lat całe cztery. Miejsce – sklep meblowy. Ustrój wiadomy. Dostępność produktów prawie żadna. Moje łóżeczko malutkie, czas kupić nowe. Wchodzimy do sklepu całą rodziną – sztuk 4. Oczywiście łóżka mojego wymarzonego nie ma. Przybrałem pozycję na środku sklepu, biorąc ręce na biodra i do ataku na cały sklep:

– Do kur***y niedzy. Ile jeszcze będę spał w tym j****m za małym łóżeczku?!

Matula biedna zbladła, potem zaczerwieniła się, siostrę za rękę i wybiegła ze sklepu. Ojciec ze spokojem podszedł przy pokładającej się ze śmiechu publiczności do mnie mówiąc:

– Już niedługo, synku.

– I dobrze, tatusiu, bo mi nóżki wystają... (powiedziałem ze łzami w oczach).

Kierowniczkę tak rozbawiłem, że znalazła gdzieś na magazynie solidnie zabezpieczoną przed kradzieżą piękną nową rozkładaną AMERYKAŃKĘ!!! I, tylko dla mnie!!! Ale byłem dumny z siebie!!! A czy rodzice ze mnie, to już nie wiem.



Największa głupota życia...

Jaką głupotę ostatnio zrobiliście? Ja nasypałam soli do cukiernicy.

– Ja wysłałem do żony zamiast do kumpla sms „Kup 6 piw”.

– Dobrze, że nie napisałeś „Kochanie, żona wyjechała, mamy całą noc dla siebie”.

– Moja czcigodna małżonka postawiła czajnik na gazie. Elektryczny czajnik.

– Mój mąż zamiast budyniu do mleka wlał kisiel – to było ohydne.

– Zamieniłem pociąg seksualny na kolejkę PIKO.

– Na kacu-gigancie wycisnąłem na szczoteczkę do zębów, zamiast pasty, krem do golenia, zorientowałem się dopiero w trakcie mycia, i po dobrej chwili.

– Wyspałem 3 łyżeczki soli do kawy mojej koleżance, bo ona pije baaardzo słodką kawę.

– Pochyliłem się w stodole z kozłami w okresie godowym ...Ała!

– A ja wcześniej rano, gdy spieszyłem się do pracy, zaspany po imprezie użyłem lakieru do włosów jako dezodorantu i wszystkie włosy pod pachami posklejały mi się. Okropne uczucie. I musiałem w tym wytrzymać cały dzień, bo byłem spóźniony do pracy i już nie zdążyłem tego zmyć.

– Moja koleżanka, jak była mała, chciała mieć kręcone włosy. To bracia jej zakręcili – mikserem.

– Mój ojciec zrobił sobie jajecznicę na oleju transformatorowym, podobno miała dziwnie metaliczny posmak.

– Rozbierając się pod prysznic zdjąłem skarpetki, po czym wrzuciłem je do kibla i spuściłem wodę. Lubiłem te skarpetki.

– Ja rozmawiałem przez telefon na ulicy i przechodząc przez przystanek MPK nie chcąc wsiadłem do autobusu (całkiem bezwiednie). Rozłączyłem się, schowałem telefon do kieszeni, usiadłem i po pięciu minutach zorientowałem się, że jadę autobusem i nie wiem, dokąd i po co.

– Poszedłem ze śmieciami i wróciłem z nimi.

– Ja włożyłem wtyczkę myszki do portu drukarki i nawet dwukrotne przeinstalowanie Windows nie pomogło.

– Moja teściowa wyprata mi indeks. Gdy poszedłem go wymienić, Pani w dzikaniecie kazała mi wpisać typ i model pralki.

– Opanierowałam kotlety w kleju do tapet (poniciele).

– Weszłam nago pod prysznic do mojego szwagra zamiast do męża. Tak na serio nie było mi do śmiechu w tamtej chwili.

– Mój szwagier podczas imprezy poszedł się odlać do WC. Dopiero po paru dniach kolega poskarżył się, że w tym samym czasie on właśnie „straszył muszlę”...

– Aż wstyd się przyznać, ale kiedyś, jak byłam mała, w szkole zachciało mi się sikać. Na początek jakoś tak zeszło, że nie poszłam do WC, a potem została ostatnia godzina i wydawało mi się, że skoro tyle dałam radę, wytrzymam do domu. W drodze bardzo żałowałam, że zwlekałam i najgorsze jest to, że doszłam te 5 minut, wjechałam windą, otworzyłam drzwi i zsiakałam się przed samitką łazienką – to było smutne i naprawdę głupie.

– Siedzieliśmy sobie z bratową w kuchni i piłyśmy kawę. Nagle do mieszkania wpadł brat mieszkający piętro wyżej sąsiadki i bez słowa zamyka się w ubikacji. Dopiero siedząc na muszli zorientował się, że pomylił piętra.

– Poszedłem do pracy w majtkach swojej żony, bo się ubierałem rano w pośpiechu, zauważyła to dopiero moja żona, jak się przebierałem po pracy w domowe ciuchy, a mnie trochę tak dziwnie cisnęło w kroku.

– Wujek na wsi pędził bimber, ja myłem głowę i bimber stał obok wanny w garnku. Myślałem, że to ciepła woda i splukałem sobie nim głowę.

– Mój kumpel raz na imprezie połał zamiast wódki octu, a potem jeszcze zamiast popitki nalał oleju.

– Koleżanka na imprezie włożyła podpaszkę do góry klejem. Podobno bolało jak ją odrywała. W każdym razie krzyk było słychać mimo głośnej muzyki.

– Wyszedłem z kolegą z imprezy się przewietrzyć, bo byliśmy zdrowo pijani. Impreza była niedaleko Dworca Centralnego w Warszawie. Ocknęliśmy się w Poznaniu. Bez kasy, dokumentów, papierosów, za to z gigantycznym kacem.

– Robiłam dzieciom kanapki do szkoły, a potem pędem pobiegłam do pracy. W tramwaju wszyscy przyglądali mi się z wielkim zainteresowaniem. Nie zdjęłam fartucha kuchennego.



Marek Lenc



Nauczyciele i gimnazjaliści

Informatyka

– Jako że wasi rodzice na ostatnim zebraniu skarżyli się, że nic nie robicie, tylko siedzicie w Internecie, w tym tygodniu zrobimy Powerpointa, w przyszłym Excela i znów będziecie mogli siedzieć na czacie.

Matematyka

K. tłumaczy nam, co to są liczby naturalne. Oczywiście wszyscy dobrze wiedzą, co to są liczby naturalne, ale...
– No, zrozumcie! Liczby naturalne to takie, jakie występują w naturze! No pomyślcie! Widzieliście kiedyś na pastwisku pół krowy? A minus dwie krowy?

Matematyka II

Na temat naszej wiedzy:
– Wy jesteście tak niepociumani, że normalnie bonanza!

Informatyka II

I klasa gimnazjum – siedzi dziewczę

przed komputerem i próbuje odpalić Gadu-Gadu. W pewnej chwili woła:

– Dlaczego ja ciągle jestem niedostępna?

Na to informatyk:

– W tym wieku zdecydowanie lepiej być niedostępnym...

Chemia

Bajeczna pani chemiczka:

– Teraz mam w ręce kwas, bardzo trujący!

Szuka czegoś po klasie:

– ... opary powodują bóle głowy i jakieś komplikacje z mózgiem...

Nadal szuka czegoś po klasie, nagle zagląda w dziennik, jedzie po liście i pyta klasę:

– Gdzie jest Magda?

– Nie ma jej w szkole – odpowiada klasa zgodnym chórem

Na to nauczycielka:

– A to doświadczenia nie będzie... Chciałam kogoś, komu opary szkodzące na mózg nie zaszkodzą...

Matma III

– Jeszcze raz mi przeszkodzisz i po ojców pójdziesz, łobuzie jeden.

Matma IV

– Uspokójcie się, bo was wyrzucę przez okno za drzwi.

Biologia

– Erytrocyty mają kształt żelków!

Geografia

Odpowiedź na ocenę semestralną. Decydująca chwila. Pada pytanie o rzekę, odpowiedź to Odra. Marta myśli i myśli, i... nic. Czółko (chcąc jej podpowiedzieć za wszelką cenę):

– A chorowałaś kiedyś w dzieciństwie?

Marta z emfazą:

– Tak! Ciężko! Na głowę!

Fakultet historyczny (Henryk VIII):

Uczeń: (...) dla Henryka było 4:1. Trzy żony zabił, z jedną się rozwiódł, a piąta żyła dłużej niż on.

Angielski

Profesor wyrwał do tablicy naszą koleżankę, zieloną jak szczypiorek wiosną. Po serii głupawych odpowiedzi załamał się i mówi:

– To może chociaż umiesz zapytać, kim ja jestem?

– Who (czyt. Hu)... You (czyt. Ju)... – du-ka koleżanka.

Profesor z rozpaczą:

– Ja wiedziałem, że mnie nie lubicie, ale że aż tak?!

Matematyka

W klasie pojawił się nowy uczeń – była to jego pierwsza lekcja w naszej klasie (i w tej szkole). Pani K., po wygłoszeniu fragmentu wykładu:

– Chłopcze, ja cię chyba widzę po raz pierwszy, a bardzo mnie denerwujesz, nic nie uważasz, siedzisz jak na żydowskim kazaniu! Jak ty się nazywasz?

– Rzydek, proszę pani...

Kogo można traktować przedmiotowo?

Kogo można traktować przedmiotowo? Kobiętę czy mężczyznę? Może sprawdzimy, kto bardziej kojarzy nam się z przedmiotami...

Hiszpan – człowiek. Hiszpanka – grypa.

Amerykanin – człowiek. Amerykanka – mebel.

Polak – człowiek. Polka – taniec.

Japończycy – ludzie. Japonki – klapki.

Fin – człowiek. Finka – nóż.

Ziemianin – człowiek. Ziemianka – taka chatka.

Węgier – człowiek. Węgierka – śliwka.

Graham – pisarz. Grahamka – bułka.

Cześi – ludzie. Czeszki – komunistyczne obuwie, które nosiło się na wufie.

Bawarczyk – pan w ósmym miesiącu ciąży, spodziewający się bączki piwa (pleć nieznaną), koniecznie w spodenkach na szelkach i kapeluszu z piórkiem – znaczy człowiek. Bawarka – herbata z mlekiem.

Rumun – chłop jak każdy inny. Rumunka – tirówka.

Anglik – dżentelmen. Angielka – mały kieliszek na wódkę.

Walijczyk – człowiek. Walijka – pieszczotliwe określenie kija baseballowego.

Kanadyjczyk – człowiek. Kanadyjka – rodzaj kajaka.

Filipińczyk – facet. Filipinka – czasopismo.

No i żeby uczciwie przedstawić sprawę – druga strona medalu...

Szwajcarka – kobieta. Szwajcar – służący... względnie kotlet taki...

Chinka – kobieta. Chińczyk – gra dla paranoików.

Francuzka – kobieta. Francuz – narzędzie pana w berecie.

Włoszka – kobieta. Włoch – kłak.

Arabka – kobieta. Arab – koń.

Ten, kto potrafi liczyć, zna już odpowiedź na pytanie: „Kogo można traktować przedmiotowo?” ;)



Osiótek + M.

Miałem chyba z 9 lat i wystąpiły u mnie objawy zainteresowania elektroniką. Znalazłem u ojca lutownicę pistoletową (made in DDR) na 24 V – i postanowiłem sprawdzić, jak działa. Problem pojawił się przy podłączeniu do gniazdka. Myśląc, że to wina DDR, że nie pasuje (wtyczka na 24 V na płaskie bolce), rozkręciłem wtyczkę, wydobylem przewody... W lewym ręku gniazdko przedłużacza, w prawym dwa gołe kable i POŁĄCZENIE!!!! Błysk, huk, korki oczywiście wywalilo, ja siedziałem w szoku kilka minut i czasowo przeszło mi zainteresowanie elektroniką... Da czasu, aż... zepsuł się włącznik światła w dużym pokoju i postanowiłem go naprawić. Świadomy niebezpieczeństw, wybiłem korki i zacząłem grzebać przy włączniku. W pewnej chwili jedna ze śrubek mocujących przełącznik wpadła mi do środka. Postanowiłem wyciągnąć ją magnesem. W tym momencie ojciec nie wiedząc nic o mojej akcji załączył korek... Trochę mnie przygarbiło, tudzież wstrząsnęło przy tym przełączniku. Korek wyskakiwał ze trzy razy, a tatulek, oczywiście trzy razy fundował mi wznowienie zabawy, zanim kątem oka dostrzegł, że sinieję przy framudze w dużym pokoju.



Dawno temu w jakąś piękną pogodę moja mamusia myła okna. Rzecz niby normalna i nikt chyba nie widzi w tym nic dziwnego, że ze zmęczenia położyła się spać, zostawiając mnie i moją małą główkę bez opieki. Jako kochany synek postanowiłem pomóc mamie myć okna. Szkoda, że nie znalazłem żadnej szmaty ani płynu, za to znalazłem dżem. Domyślenie się chyba, jak pięknie wyglądają dopiero co umyte okna wysmarowane dżemem.



Jako mały berbecz wręcz uwielbiałem włożyć na bramę i siedzieć tam jak król na tronie. Rzecz miała miejsce latem w okresie żniw. Mój najukochańszy dziadek (dziadek) nie informując mnie, zdjął bramę z zawiasów... Jak już powiedziałem, nic mi o tym nie było wiadomo... Do czasu. Tatusz zatrzymał się naszym cudownym autkiem (rok 1990, czyli porsche 126p), a ja swoim cudownym nawykiem wlałem na tę bramę... Efekt? Ani jednej szyby z lewej strony samochodu + rozdarte drzwi + uraz do wszelkiego rodzaju bram do końca życia.



Kiedyś, będąc już dużym dorosłym mężczyzną w wieku ok. 10 lat, przechodziłem fazę zabaw z ogniem. Moja ulubiona polegała na wzięciu spirytusu salicylowego lub Acnosanu, wyłanie trochę na palec i podpaleniu. Płomień był mały i nie parzył, bo płonęła tylko powierzchnia spirytu. Pewnego jednak razu wylało mi się trochę więcej niż te przepisowe kilka kropel. Polało mi się po całej dłoni, a ja tego nie poczułem, bo wiadomo, zimne to i szybko paruje. Jakież było moje zdziwienie, gdy po podpaleniu uczyniłem z ręki pochodnię. Musiałem ratować się włożeniem ręki do kibelka. Do dziś mam mało widoczne blizny.



Gdzieś w trzeciej klasie podstawówki, razem z sąsiadem, mieliśmy zmartwienie – był to koniec zimy, a dzień wcześniej ulepiłmy wielkiego bałwana i założyliśmy, że nasz kolega małego w oczach. Postanowiliśmy działać: przeniesiliśmy bałwana do sąsiada. Tam, w pokoiku, znalazł miejsce w kąciu obok klocków lego. Pamiętam, że męczyliśmy się z przeniesieniem dosyć długo, bo był ciężki, a pierwsze piętro to było strasznie wysoko. Po przeniesieniu poszliśmy pocieszyć się ostatni raz żywnością. Jak wróciliśmy po kilku godzinach, w pokoju wszystko pływało, drewniana podłoga zrobiła się jakaś wypukła, a z bałwana zostały guziki i marchewka....

Miałem wtedy jakieś 10 lat. Mój kolega, młodszy o dwa lata, dostał z okazji jakiegoś święta tarczę z lotkami. W związku z tym, że było to już jakiś czas temu, nie było wtedy lotek i tarcz plastikowych. Tarcza była korkowa, a lotki ciężkie, ze stalową końcówką i szpikulcem wyglądającym mniej więcej jak gwóźdź bez łepka. Poszliśmy na dwór porzucić lotkami do tarczy, ale szybko nam się to znudziło, więc stanęliśmy po przeciwnych stronach podwórka i zaczęliśmy rzucać do siebie nawzajem. Zabawa była fajna, dopóki kolega nie rzucił trochę za mocno. Efekt był taki, że wylądował na pogotowiu z lotką wbity w kość nosową w odległości ok. 1 cm od prawego oka na głębokość ok. 1 cm. Lekarz nie był w stanie wyjąć tej lotki kombinerkami – ja zapierałem się o krzesło, na którym siedziałem. Trzeba było usunąć operacyjnie pod narkozą.



Jak byłem mały, razem z bratem i całym rodzeństwem ciocięchym (razem 6 osób) postanowiliśmy zrobić pułapkę na babcię. Najlepszym miejscem była ścieżka do lasu, którą babcia chodziła wyrzucać śmieci. Pułapkę budowaliśmy długo, bo babcia wcale nie chciała w nią wpaść, więc codziennie dawaliśmy ulepszenia. Tak jak z początku, był to jedynie dół zakryty gałęziami i liśćmi, po kilku dniach został wypełniony wszystkim, na co genialne dzieci wpadły, m.in. puszką starej farby wyciągniętą od dziadka z szopy, jajka wykradzio-



Teksty Conana O'Briana

Prawnik Michaela Jacksona powiedział, że od tej pory piosenkarz nigdy już nie będzie dzielił łóżka z chłopcami. W kilka minut po tej wypowiedzi paparazzi widzieli Michaela w sklepie, jak kupował bardzo duży hamak.



Tom Cruise i Katie Holmes ogłosili, że są zaręczeni. Katie była bardzo podekscytowana i w wywiadzie powiedziała: „Nie mogłam w to uwierzyć, kiedy mój rzecznik mi o tym powiedział...”.



George Lucas dostał nagrodę za całokształt twórczości od American Film Institute. Ale to nie koniec sukcesów George'a, bo nagrodę zgarnął także C-3PO dla najbardziej gejojskiego robota wszech czasów...



W wywiadzie Billy Bob Thornton powiedział, że podczas seksu z Angeliną Jolie czuł się, jakby posuwał kanapę. Ludzie! Nigdy nie kupujcie używanej kanapy od Billy'ego Thorntona!



Na koniec zwróćcie uwagę, że:
Lwy nie jedzą innych lwów.
Tygrysy nie jedzą tygrysów.
Koty nie jadają kotów.
Koty nie jadają też chińczyzny i kebabu... :)
Smacznego!



American McGee's Alice
Baldur's Gate
Deus Ex
Diablo II: Lord of Destruction
Doom II
Fallout
Fallout 2

0:54:55
1:11:08
1:29:02
1:58:22
0:29:56
0:11:17
0:17:51

Half-Life
Half-Life: Opposing Force
Half-Life 2
Hexen II
Hitman: Contracts
The Elder Scrolls III: Morrowind
Quake

0:45:45
0:23:09
2:14:58
0:27:36
0:38:23
0:14:26
0:10:58

Quake II
Serious Sam: The First Encounter
Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
Unreal

0:20:33
0:53:50
0:34:03
0:59:06
0:49:18

QN'IK | PRZEJDŹ GRĘ W KILKA MINUT!

SZYBKIE NUMERKI

Kilka miesięcy temu mogliście przeczytać w FPP MegaZinie o chłopaku, który przeszedł całego Half-Life'a 2 w niecałe trzy godziny. To jednak tylko wierzchołek góry lodowej – granie na czas jest coraz bardziej popularne i powoli przeradza się w specyficzny i pozytywnie dziwny sport.

Centrum maniaków, którzy biją swoje dziwaczne rekordy, to serwis Speed Demos Archive (<http://speeddemoarchive.com>). Jest on dzieckiem PlanetQuake.com – pomysłu na „granie na czas” zrodził się właśnie przy okazji pierwszego Quake'a, który pozwalał na proste zapisywanie „demek”, czyli właśnie filmów z gry. Ich wadą było (i jest, bo scena pierwszego Quake'a wciąż żyje i ma się dobrze, o czym za chwilę) to, że do ich obejrzenia niezbędna była pełna wersja gry. Zaletami zaś – bardzo precyzyjnie ustalany czas, podliczany automatycznie, i niewielki rozmiar pliku. Dla tych, którzy nie mają pierwszego Quake'a, jest też inna strona – www.planetquake.com/qdq – na niej znaleźć możecie wersję avi filmów z pierwszego „Kwaka”.



Rekord w przechodzeniu Quake'a na poziomie Nightmare (czyli tak trudnym, że autorzy nawet ukryli przed graczami do niego dostęp!) to... 12 minut i 23 sekundy.



A teraz mamy test – jak myślicie, jaki jest obecny rekord w prędkości przechodzenia Quake'a? Cała gra, przeskoczenie przez wszystkie epizody, pokonanie bossów, zajęło jednemu z maniaków... **10 minut i 58 sekund!!!** Ja pamiętam jeszcze te długie wieczory w 1996 roku, które poświęciłem na granie. Strach przed każdym większym stworem (kto pamięta Shamblera?), pokonywanie gry kawałek po kawałeczku... Tymczasem patrząc na mistrzowski filmik, odnoszę wrażenie, że traciłem czas. Zdecydowanej większości wrogów nie ma potrzeby zabijać. Autor dema zresztą prawie w ogóle nie biegał – on latał po całej planszy, podskakiwał cały czas na rakietach (słynne rocket jumpy – polegają na tym, by podskakując, strzelić sobie pod nogi rakieta, co wznieśie gracza na dużo większą wysokość, oczywiście kosztem części energii), a na niektórych etapach w ogóle

nie szedł trasą zaplanowaną przez id. Po prostu używał masy skrótów, dzięki którym mógł ukończyć poziom w kilka sekund zamiast kilku minut, które by stracił idąc normalnie, tak jak id „przykazało”.

No dobrze – możesz powiedzieć – te niecałe 11 minut to rzeczywiście niezły wynik, ale pewnie zdobyty dzięki używaniu tipsów, na najniższym poziomie trudności. Tu muszę przyznać połowicznie rację – rzeczywiście,



Byłem tu. Struś Podziwiał.

Lista pokonanych.

ten wynik pochodzi z gry na „Easy”, ale oczywiście o żadnym używaniu kodów nie może być mowy – **nie ma tu najmniejszego oszustwa**. Na pocieszenie jednak powiem, że rekord w przechodzeniu Quake'a na poziomie Nightmare (czyli tak trudnym, że autorzy nawet ukryli przed graczami do niego dostęp!) to... 12 minut i 23 sekundy. Ktoś ma jeszcze jakieś pytania?

Oczywiście zabawa w szybko przechodzenie gier na pierwszym Wstrząsie się nie kończy. Na stronie SDA znaleźć można również wiele innych gier; niekiedy bardzo zaskakujących. Jakis czas temu pojawiło się tam GTA: San Andreas. Gra, w której bawić się można całymi miesiącami, została **ukończona w 7 godzin i 46 minut**. Dla porównania: Vice City ten sam człowiek ukończył w niecałe dwie i pół godziny, zaś na GTA 3 potrzebował tylko godzinę i 45 minut. Bardzo dobrze to świadczy o długości San Andreas, ale bez obaw – nie powiedziano jeszcze tutaj ostatniego słowa.

Ogólnie wśród rekordów królują wyniki z gier konsolowych – nic dziwnego, dużo łatwiej jest zapisać wtedy film, wystarczy do tego zwykły magnetowid. W przypadku PC jest już nieco trudniej, jednak dla chcącego nic trudnego – chętnych do

zabawy odsyłam do dalszej części artykułu. Wśród tytułów pecetowych znajdziemy oczywiście w większości FPS-y i gry akcji, ale zdarzają się również spore zaskoczenia. O ile obecność Deus Eksa bardzo nie dziwi (półtorej godziny na poziomie „Realistic”), to już Diablo 2 (niecałe dwie godziny!) i oba Fallouty (sprawdźcie w tabelce sami – ja nie mogłem uwierzyć, dopóki nie zobaczyłem) stanowią wielkie zaskoczenie.

Nie oznacza to jednak, że każda gra nadaje się do bicia rekordów czasowych. W dużej części przypadków oglądanie filmu i patrzenie, jak ktoś gra, może być bardzo nudne. Czasem też, jak to ma miejsce w przypadku The Sims, gra może po prostu **nie mieć wyraźnego zakończenia**. Zdarzają się produkcje, których nie sposób przejść w krótkim czasie, a nikomu by się raczej nie chciało oglądać dwudziestogodzinnego filmu. SDA teoretycznie ustaliła siedmiodziesięciminutowy limit, powyżej którego nagrania już nie przyjmuje. Wyjątek został tu zrobiony dla wspomnianego wyżej San Andreas.

Są też problemy innego typu. Brak starszych gier często spowodowany jest tym, że żaden obecny program pecetowy nie pozwala na nagrywanie gier działających pod DOS-em. Jedyną możliwością, by je zarejestrować, jest podpięcie do monitora magnetowidu. Co prawda, zdarzali się również artyści, którzy nagrywali filmy... kamerą internetową skierowaną na monitor. Nie trzeba jednak mówić, że jakość była więcej niż żałosna.

Granie na czas nie jest na pewno rozrywką dla każdego. Ja na przykład w ogóle bym się do tego nie nadawał, dobrymi grami wolę się napawać, a nie szukać w nich kruczków, które umożliwiają ukończenie ich w kilka minut. Niemniej miło popatrzeć na zwariowane wysiłki innych – do czego i was zachęcam. Kto wie – może stwierdzicie, że z jakiegoś rekordu bylibyście w stanie urwać jeszcze kilka sekund?... **[GDA]**

ZOSTAŃ REŻYSEREM!

CZYLI JAK STWORZYĆ WŁASNY FILM.

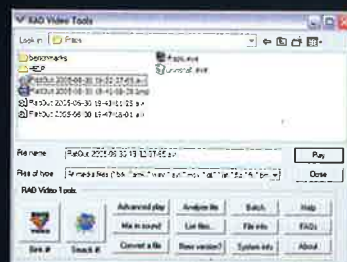
Zacznijmy od podstaw. Potrzebne będą ci dwa programy (no i oczywiście gra, z której poczynania chcesz nagrywać). Przede wszystkim zainstaluj małą aplikację **Fraps** (nieco ponad 1 MB, przed zainstalowaniem połowa tego), którą znajdziesz na naszym CoverCD w tym numerze. Jest to okrojona wersja (pełną możesz kupić za ok. 30\$), ale do większości zastosowań w zupełności wystarczy. Ograniczona jest tym, że długość jednego filmu wynosi maksymalnie 30 sekund, ale po zakończeniu jednego możesz od razu zacząć nagrywać kolejny. Poza tym Fraps pozostawia u góry swoją sygnaturkę (małą i niezastanawiającą zbyt wiele ekranu) i pozwala łapać screeny tylko w postaci nieskompresowanych plików BMP (skonwertować do JPG możesz je w zasadzie w każdym darmowym programie do przeglądania obrazków, np. bardzo dobrym **IrfanView**). Nie są to więc raczej ograniczenia, dla których warto byłoby płacić te 100 złotych. No, chyba że zamierzasz nagrywać profesjonalnie...



Drugim niezbędnym do zabawy programem jest aplikacja, która potrafi skompresować zwykłe avi do akceptowalnych rozmiarów. Tu znów w sukurs idzie nasze CoverCD, na którym znajdziesz **RAD Video Tools** (kojarzysz Bink Video, w którym zapisana jest cała masa filmów z gier? Są one robione właśnie tym darmowym programem!). Nie jest on trudny w obsłudze, korzysta z przeróżnych znajdujących się na komputerze kodeków. Polecam konwertować pliki jakimiś popularnymi – najlepiej DivX-em lub XviD-em. Efektów zachwalać nie trzeba: z 55-megowego pliku po kompresji powstał dwumegowy. Oczywiście nie bez pewnej straty jakości, ale nie była ona znaczna.



Obsługa Frapsa jest trywialnie prosta. Niczego nie musisz konfigurować, jeśli nie masz na to ochoty. Warto jednak ustalić jakość filmu i liczbę klatek na sekundę. Polecam nagrywać filmy z prędkością nie szybszą niż 30 fps i połową rozdzielczości, w której grasz (half-size). Więcej nie potrzeba, a pliki będą zajmowały zdecydowanie mniej miejsca. Musisz też wybrać, czy chcesz, by oprócz obrazu zapisywał się również dźwięk. Tu już wybierz wedle swoich preferencji. Od siebie tylko powiem, że jeśli masz słabą maszynę, wyłączenie nagrywania audiosłów powinno przyspieszyć animację.



Pamiętaj, że filmy zapisują się w dwóch rozdzielczościach: albo tej, w której grasz (o ile nie jest wyższa niż 1152 x 864), albo połowę mniejszej. Dlatego też do nagrywania długich filmów (lub takich, które później chcesz przesłać komuś mailem) polecam obniżenie rozdzielczości. W 800 x 600 grać się da bezproblemowo, a na filmie zapisanym w rozdzielczości 400 x 300 i tak wszystko bardzo ładnie widać.

Gdy już mamy opcję za sobą, można włączyć grę (oczywiście nie wyłączając Frapsa). Przez cały czas w jednym z rogów ekranu (można to wybrać w menu) będzie aktualna liczba klatek na sekundę w grze (Fraps oferuje również benchmarkowanie!). Przygotuj się, że po włączeniu nagrywania (standardowo klawiszem F9, nim też kończysz zapis) szybkość działania gry spadnie nawet o 2/3. Nie radzę więc w ogóle podchodzić do nagrywania filmów z gier, na których twoja maszyna ledwo wyciąga 25-30 klatek. Niestety – do tej zabawy potrzebny jest dość mocny procesor wspomagany dobrą kartą graficzną.

A teraz: koniec czytania i do roboty! Idźcie i nagrywajcie jak najlepsze filmy. Te najefektowniejsze możecie wysłać do nas mailem lub pocztą zapisane na płytach. Obiecujemy, że wszystkie obejrzymy, a najciekawsze (i stosunkowo niewiele miejsca zajmujące) zamieścimy na CoverDVD lub stronie WWW. **[GDA]**

Przydatne linki:
www.radgametools.com
www.fraps.com

MARCIN 'MARTIN' TRACZYK (M.TRACZYK@HOGA.PL) | INNE OBLCIE

GRA POLITYCZNA POLITYCZNA GRA

Wielu graczy ucieka w świat elektronicznych doznań, by chociaż przez chwilę odpocząć od nudzących polityków, wybuchających terrorystów i kolejnych gateafer. Czy ich ucieczka ma szanse powodzenia? Bardzo wątpliwe.

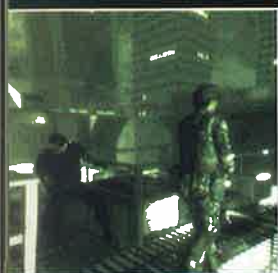
Mieli zamiar podbić amerykański rynek, możliwe, że również europejski. Nieważna była jakość, a oprawa audio-wizualna wręcz marna. W dobrej sprzedaży miała pomóc niska cena (14,88\$) oraz nagonka, jaka została wywołana w mediach. Kolejna kruczata przeciwko rasizmowi i ksenofobii... Sam produkt został wycelowany w niezagospodarowaną przez wydawców niszę. Pierwsza gra komputerowa, w której wcielasz się w skina i sprzątasz świat ze wszelkiego etnicznego śmiecia: „czarnuchów i Żydów” – Ethnic Cleansing. Wspaniałe idee 'white power' nareszcie zapanują na świecie...

waniu odpowiedniej latki z Internetu w grze również pojawia się nagość, chociaż – jak twierdzą przedstawiciele koncernu EA Games „postacie i tak nie mają genitaliów”.

Po co jednak to wszystko? GTA: San Andreas i The Sims 2 to istne przeboje ostatnich miesięcy, a nawet lat. Sprzedają się w niewyobrażalnych liczbach i przynoszą wielomilionowe zyski. Politycy postanowili zbić na nich kapitał pod postacią sympatii wyborców i dodatkowych głosów od „moralnych obywateli”. Zajmować się rasistowską grą nie było warto, mała nakładowa produkcja trafi głównie pod „moralne” strzechy przyszłych wyborców z prowincji o po-



W tym lesie to TAAKIE grzyby rosną!



Wróg czai się wszędzie!



Kampania wyborcza w USA w pełnym rozkwicie.

Miało być tak pięknie, wszystko jednak zostało przyćmione przez inną aferę, przez co świat właściwie nie usłyszał o tej „ambitnej” niskobudżetowej wydanej przez organizację neonazistowskie. Amerykański parlament, w tym senator Hillary Clinton jako czołowa postać, zajął się grą GTA: San Andreas, symulatorem gangstera i zabijaki, która – zdaniem parlamentarzystów – została zaliczona do zbyt niskiej grupy wiekowej (od 17 lat). Powodem wzburzenia parlamentarzystów nie jest wszechobecna przemoc, możliwość dokonywania kradzieży i morderstw, lecz... sceny nagości i seksu dostępne po zainstalowaniu specjalnej nakładki (vide CDA 10/05). Obrońcy moralności wyznający zasadę „broń w każdym domu” wywalczyli podwyższenie kategorii do 18+, teraz zaś biorą się za The Sims 2, w który to symulator życia codziennego zagrywają się siedmioladki. Po zastoso-

głach daleko odbiegających od tolerancji rasowej i religijnej. Gry komputerowe nie po raz pierwszy (i nie tylko w USA) zostają wykorzystane przez polityków do ich własnych zagrywek. Kto by jednak pomyślał, że znaczna część gier jest i tak pełna politycznej indoktrynacji i pseudopropagandy? Przecież to tylko zabawki dla dzieci!

Duże dzieci

Średni wiek amerykańskiego gracza, wedle niedawno przeprowadzonych badań, sięga już 30 lat. W Polsce rynek gier nie jest jeszcze zbyt rozwinięty, by przeprowadzać tego typu badania, jednak szacuje się, że statystyczny grający Polak ma więcej niż 20 lat. Pamiętający pierwsze Atari, ZX Spectrum czy Amigę dorastają i nie rezygnują z grania. Dostrzegają to duże koncerny inwestując w dynamiczne reklamy. Podczas gry możemy

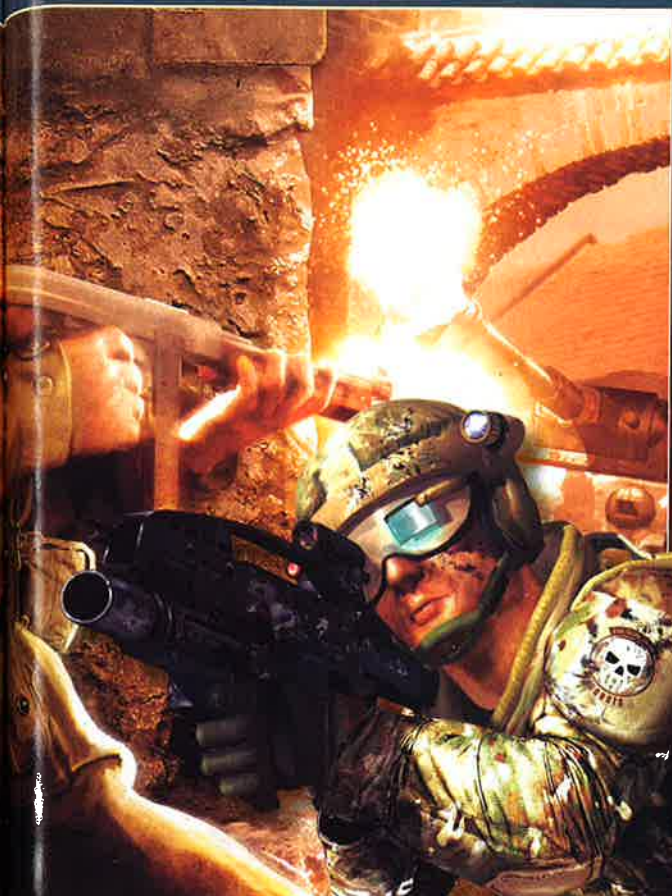
dostrzec tablice i plakaty z reklamami dostępnych w sklepach produktów czy ostatnio także kanałów telewizyjnych. Ludzie ci to także wyborcy, stąd zainteresowanie polityków. Reklamy wyborcze w grach to raczej daleka, jeśli w ogóle możliwa, przyszłość, jednak dziś nie należy już tylko demonizować gier i nazywać „przedmiotem szatana” (głupio potem się tam reklamować...). To pozostawiono skrajnej prawicy liżącej na tani pokłask. W grach komputerowych dostrzeżono możliwość propagowania postaw obywatelskich. Głównie poprzez łatwo przyswajalne wyolbrzymienie. Gracz wielokrotnie ratuje świat przed zagładą, zabija tysiące fałszywów, pokonuje terrorizm.

Stereotypy i nie tylko

W przypadku gier możemy zauważyć pewne stałe zjawiska, utarte konwencje. Ponad 15 lat po zakończeniu zimnej wojny gry produkowane w USA ukazują Rosję jako agresora i przeciwnika, a sam Rosjanin to gruby pijak, ordynarny i niedomyty, bardzo brutalny. Nawet w produkcjach futurystycznych i osadzonych w przyszłości postaci o takim charakterze najczęściej mówią z rosyjskim akcentem.

W elektronicznej rozrywce ciągle trwa odwieczny spór dwóch światowych mocarstw. W Command & Conquer: Red Alert i Red Alert 2 dzielna armia amerykańska odiera inwazję radziecką. Początkowo sceny Red

Ponad 15 lat po zakończeniu zimnej wojny gry produkowane w USA ukazują Rosję jako agresora.



i dysponuje słabym sprzętem, sojusznicy są dość skuteczni, ale inteligencją nie grzeszą. Wszystkim kierują wspaniali Amerykanie, bez których świat upadłby pod jarzmem terroryzmu. Czyż nie pachnie to najzwyczajszą propagandą?

Pozostaliśmy przy Rosji i Chinach. Coraz więcej młodzieży historii uczy się z gier i telewizji, dlatego Rosjanie nie lekceważą poczyniń amerykańskich programistów. To obecnie, zaraz po USA, najprężniejszy producent gier, a potentaci znad Wołgi powoli zaczynają wykupywać zachodnie firmy (rosyjskie 1C wykupiło Cenegę, która działa również w Polsce). Rosjanie postanowili odpowiedzieć na działania Amerykanów. Swoje szanse znaleźli w okresie swej potęgi z okresu II wojny światowej. Postanowili zmienić swój wizerunek i rozpoczęli produkcję realistycznych strategii wojennych, w których ukazują potęgę Armii Czerwonej. Ostatnio wydana gra Stalingrad została przez recenzentów na całym świecie okrzyknięta „wirtualnym przewodnikiem po bitwie oraz mieście tego okresu”. Z kolei rząd Chin przeznaczył ponad 1,8 mld dolarów na finansowanie produkcji gier MMO. Chiny to największy rynek tego typu gier na świecie, partia ludowa nie dość, że zarobi, to jeszcze będzie mogła docierać do obywateli przez wirtualne obrazy.

Bohater ojczyzny

Wiemy już, że wojna z terroryzmem nie ominęła gier komputerowych, trudno jednak wyobrazić sobie jak ogromne rozmiary przybrała. Obecnie powstają setki gier – głównie słabej jakości strzelaniny, ale są chlubne wyjątki – w których wcielamy się w amerykańskiego żołnierza. Gracz zostaje zrzucony do brudnego, biednego i koniecznie pustynnego miasta lub w jego okolice, by przebić się przez tłumy obdartych, brudnych i biednych, uzbrojonych w kałasznikowy bojowników, fanatyków religijnych lub zwolenników politycznych despotów. Oczywiście wszystko kończy się dobrze i demokracja wygrywa, zupełnie inaczej niż w realnym Iraku. Producenci nie ograniczają się już tylko do Iraku z okresu ostatniej wojny. Cofają się do Pustynnej Burzy, wracają do Somalii (gra Helikopter w Ogniu), a nawet tworzą fikcyjne pustynne tyranie. Swoją rolę mają w tym nawet polscy programiści z City Interactive, którzy wyprodukowali prostą grę Terrorist Takedown.

Przy zalawie pustynnych produkcji miłą odmianą są gry firmowane przez Toma Clancy'ego – rozgrywające się w Gruzji w niedalekiej przyszłości Ghost Recon (oddział amerykańskich komandosów kontra terroryści i armia rosyjska, czyli dwa

w jednym) czy Splinter Cell (agent CIA kontra cały świat). Dodając do tego wszystkiego bohatera wspomnianej już Freedom Fighters, zwykłego obywatela i na dodatek hydraulika, który w obliczu czerwonej okupacji chwytą za pierwszy napotkany pistolet – i zaczyna nam się wydawać, że wizerunek nowego bohatera narodowego, a nawet ogólnosiwiatowego – wzorca do naśladowania zwalczającego za pomocą karabinu (i w cieniu topoczącej flagi amerykańskiej) wszelkie zło świata.

Potencjał gier odważnie wykorzystuje również amerykańska armia. Powstała kilka lat temu darmowa gra online America's Army to realistyczny symulator mający pokazać graczowi, jak wygląda standardowe szkolenie wojskowe... przekonąć go, by się zaciągnął do armii. Zdaniem rzeczników Pentagonu – to działa. Podobny program właśnie wypuściła na rynek US Navy, a za 23 mln dolarów swoją grę wypuszczą Rosjanie. Doszło nawet do tego, że gry stają się elementem symulacyjnym podczas szkoleń wojskowych. Żołnierze w ramach ćwiczeń taktycznych siadają przed konsolami i uczą się działania na polu walki. Uprozczone wersje tych programów trafiają natomiast do sklepów i może ja zakupić każdy. Full Spectrum Warrior i Close Combat First to Fight symulują prawdziwe walki uliczne i wymagają od gracza działań takich jak w rzeczywistym środowisku – krycia się, osłaniania towarzyszy, odciągania rannych na tyły itp. Gracz wie już, za co należy oddać życie, a na dodatek jest gotowy do wysłania na front.

Wirtualne kampanie

Polityka ma niewątpliwą rolę w gry komputerowe i nie można stwierdzić, że są one wolne od poglądów i doktryn. Same też są coraz częściej wykorzystywane do celów politycznych, pomagają kształtować – już nie tylko wśród najmłodszych graczy – postawy i poglądy na ważne dla kraju i świata sprawy. Podczas ostatniej kampanii wyborczej w USA za pośrednictwem Sieci rozprowadzano dziesiątki darmowych gier z politykami w roli głównej, w tym największy przebój – Bush Shootout, w którym prezydent Bush zabarykadowany w swym gabinecie odpiera ataki terrorystów, a później uwalnia porwanego Colina Powella. O grach komputerowych dyskutuje się również na politycznych salonach. Słynny stał się skandal, jaki wybuchł, gdy Chiny zakazały rozpowszechniania gry Hearts of Iron, ponieważ na mapie świata (z okresu II wojny światowej!) jako niepodległe państwo znajdował się Tybet, zaanektowany przez Chiny jakiś czas temu.

Gry komputerowe, tak jak wcześniej prasa, radio i telewizja, stają się narzędziem w rękach polityków chcących przekonywać innych do swych racji. To zwykła kolej rzeczy wskazująca na fakt, że wirtualny świat jest już traktowany prawie na równi z innymi mediami. Czy możliwe, aby również polscy politycy wykorzystali gry komputerowe jako narzędzie promocji swych poglądów? Według Sebastiana Ponia z firmy Sebmmedia: „W chwili obecnej wydaje się to tylko i wyłącznie kwestią przyszłości. Dobrym pytaniem jest nie – czy, ale kiedy takie metody wpłyną zacząć być wykorzystywane”. Warto wiedzieć, że już w 1989 roku powstała w Polsce gra strategiczna o wymownym tytule Solidarność... [CDA]

Alert 2 to walka u stóp Statuy Wolności. Faktycznie, możemy obrócić stronę Rosji i zająć się podbijaniem – zamiast obroną, ale to nie zmienia faktu, że Rosja jest ustawowym agresorem chcącym zniszczyć pokój i demokrację. Podobnie sprawa ma się we Freedom Fighters, w którym po prostu zostajemy członkiem antyrosyjskiego ruchu oporu, walczymy na ulicach okupowanego Nowego Jorku podmiatając radzieckie flagi na piękne, amerykańskie pasy i gwiazdy. Promowana jest demokracja, zaś w licznych strzelaninach opartych o II wojnę światową mordując setki Niemców (a nawet nieudane wyniki nazistowskich eksperymentów genetycznych czy też żołnierzy obudzonych za pomocą okultystycznych praktyk Hidera) nawet nastoletnie dzieci wbijają sobie do głowy, że Hitler nie był dobrym człowiekiem. Powiemy, że to dobrze, jednak patrząc na Ethnic Cleansing widzimy, że kij ma dwa końce.

Po 11 września 2001 roku w grach pojawił się na masową skalę nowy wróg światowego spokoju – terroryści. Command & Conquer: Generals pierwszy raz umożliwia zagranie tą „nacją” – są oni zli, zatem pozostałe dwie nacje starają się ich pokonać. O dziwo, obok terrorystów i (oczywiście) dzielnej US Army pojawiają się... Chiny. O Rosji zapomniano, tym razem to Chińczycy są zli, ale jednak nie najgorsi, dysponują ogromną siłą, jednak są zależni od pomocy amerykańskich wojsk. Piękna sytuacja, przeciwnik jest głupi

Gra miesiąca!

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA NUMERU 11/2005
I WYGRAJ

6-miesięczną prenumeratę
CD-Action w wybranej wersji



Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedź
na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowano w tym numerze?

- A. 10
- B. 17
- C. 25

Zgłoszenie wpisz w formie smsa, według podanego schematu:
CA.GWX.## gdzie
X - oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
- oznacza numer gry, którą uznałeś/aś GRĄ MIESIĄCA
i wyslij pod numer **7164**! Liczba smsów z jednego numeru - nieograniczona. Na smsy czekamy do 3 listopada 2005 r.

Lista gier z nr 11/2005

- | | | |
|-------------------|----------------------|-----------------------|
| 01 Bet on Soldier | 08 Madden 06 | 15 Supreme Ruler 2010 |
| 02 Fable | 09 Fritz 8 | 16 Advent Rising |
| 03 FEAR | 10 Sims 2: Nightlife | 17 Bard's Tale PL |
| 04 Daemona | 11 Powerdrome | |
| 05 Blitzkrieg 2 | 12 Black & White 2 | |
| 06 FIFA 06 | 13 MotoGP URT 3 | |
| 07 Total Overdose | 14 Echo: Secrets... | |

Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2005 r.

GRĄ MIESIĄCA (CDA 09/2005) ZOSTAŁA CODENAME PANZERS: PHASE TWO

LAUREAT

NAGRODĘ, ODTWARZACZ MP3
CREATIVE MUVO V200 512 MB, OTRZYMUJE

MAŁGORZATA WESOŁOWSKA Z WOJCIECHOWIC.

O GRACH INACZEJ

C:\

PRZEMYSŁAW „DUCHX” PIETRZKIEWICZ

Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
<C> Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

format C:\

No i znowu. Po raz n-ty w historii mojego szesnastoletniego, wysłużonego PC-ta muszę przechodzić przez ten koszmar. Rozumiem, że co kilka lat trzeba wymieniać oprogramowanie, żeby całość działała w miarę sprawnie. Mnie także dały się we znaki cztery lata niestabilnego działania systemu i nieracjonalnego zarządzania czasem procesora, nie mówiąc już o tej nudnej, czerwonej tapecie. Mimo wszystko jednak zamieszanie związane z wyborem nowego oprogramowania zaczyna przekraczać wszelkie granice.

Oto przykład. Od tygodni nie mogę normalnie korzystać z komputera – na „dzień dobry” obecna tapeta wylicza listę swoich zasług i z rozbijającą szczerością prosi „nie pozbywaj się mnie!”. Ikony szczerzą się do monitora, próbując wyeksponować swoje świeżo umyte i czyste (...absolutnie czyste!) ręczki. Te z lewej strony pulpitu pakują walizki, te z prawej zbijają z polamanych okien maszyny obłąknicze i przygotowują się do ataku na panel sterowania. Biedny „Mój komputer” bezskutecznie usiłuje zapanować nad sytuacją. Kiedy nie udaje mu się przekrzyknąć awanturników, zażąda restart systemu, i tak w kółko.

Jakby tego było mało, płyty z nowym softem też sprawiają problemy. Owszem, bardzo fajnie, że wydawane są na licencji „demokracja” i dzięki temu jest w czym wybierać. Ale czy muszą wspinać się na biurko, sięgać po ołówki i dźgać się wzajemnie z okrzykiem „bonsai”? Na domiar złego jakość samych aplikacji także pozostawia wiele do życzenia. Pierwszy program to nowa wersja tego samego programu, który przez ostatnie cztery lata radził sobie z obsługą mojego systemu równie dobrze jak stado ogarów z haftem krzyżowym. Dystrybutor twierdzi, że największe wady przesunął do osobnej aplikacji, ale niezbyt mnie to przekonuje.

Drugi CD to chyba płyta czyszcząca napęd dysków – jest cała opierzona. Niestety, dziób obija się o ścianki czytelnika, kiedy usiłuje się ją wcisnąć do napędu. Na domiar złego płytka ta obwołała się prezydentem szuflady i zabrania mojemu kotu paradować po dywanie. Bo jest inny niż ona. Kolejna płyta zawiera jakiś program medyczny na szybko przystosowany do zarządzania systemem. W dodatku nocami wymyka się z szuflady i majstruje przy procesorze, usiłując wszczeplić mu kulkę z myszki.



Na końcu szuflady też nic ciekawego – jakiś CD z kopertą uszytą z worka po ziemniakach, orający w wolnym czasie ziemię w doniczkach oraz pewna siebie i arogancka płytka w koszulce z napisem „Liga”, domagająca się zwracania się do niej per „Wodzu”. Byłbym zapomniał, jest jeszcze komiks interaktywny (znowu coś z drobiem...), domagający się liniowego rozdzielania napięcia między podzespoły i zapowiadający reformę zasilacza tudzież założenie IV Partycji na moim HDD.

Ostatnią płytkę musiałem przybić gwoździami do podłogi, bo bez przerwy wysypywała pinezki na moją umęczoną klawiaturę i blokowała myszkę, bawiąc się godzinami rolką. Przestała dopiero, kiedy biało-czerwona koperta wkręciła się jej do tożyska.

Jedyne, co mi się w tych programach podoba, to ulotki od dystrybutorów – one to potrafią natchnąć optymizmem! Okazuje się, że każdy jeden, bez wyjątku, zapewni mojemu komputerowi sprawne działanie, obniży zużycie prądu i sprawi, że monitor znów zacznie radośnie błyszczeć. Oby. Oby się nie okazało, że po następnym oprogramowaniu zostanie to, co po obecnym. Po wyginanie nóżki procesora, niewydolność RAM-u i zapalenie myszki... [CDA]

SLIP (SLIP@CDACTION.PL) | PODKRĘCAMY MISIEE :)

B14CK ZONE



Wyciągnijcie latarki, właśnie wkroczyliście do ciemnej strefy CDA, która B14ck Zone się zowie. W dzisiejszym wydaniu nauczymy się mydlić oczy misiom, dzięki czemu korzystanie z nich (nie mylić z wykorzystywaniem misiów!) A fujj! może być nieco przyjemniejsze lub też zabawniejsze, jeśli w opisany poniżej sposób odpowiednio stuningujemy misie kolegi/koleżanki. Brzmi mało interesująco? No cóż, nie krępujcie się przejść stronę dalej, nie będę bił. :)

Gdybyście jednak przypadkiem tematem się zainteresowali, odsyłam was do dalszej części tekstu i zapoznania się z definicją MISI, IP i DNS. Będzie nam trochę łatwiej się porozumieć. O ile to, czym są misie, wszyscy powinniście załapać, a IP pewnie większości wam się kojarzy, o tyle definicja DNS może wydać się wam nieco obca, ale bez obaw, wszystko wyjaśni się w swoim czasie.

To, co teraz chcemy osiągnąć, to spowodować, aby po wpisaniu w przeglądarce trzech literek (cda) wyświetlona została strona www.cdaction.pl. W momencie wpisania adresu www.cdaction.pl w przeglądarce nasz komputer nie wie, z jakiego serwera ma pobrać stronę, więc pyta odpowiedni serwer DNS, a ten w odpowiedzi przysła adres IP serwera WWW CDA. Nasz komputer łączy się z serwerem WWW dostępnym pod podanym adresem IP, pobiera kod strony, który następnie jest interpretowany przez przeglądarkę. Taki sam efekt można osiągnąć wpisując w przeglądarce http://217.153.166.253, czyli używając adresu IP zamiast nazwy domenowej (będzie to działać pod warunkiem, że od chwili napisania tego tekstu do momentu, w którym będziecie to testować, adres IP serwera WWW CDA nie uległ zmianie).

Czy jednak istnieje sposób na to, by nasz komputer nie pytał serwera DNS, a zamiast tego łączył się z komputerem o wskazanym przez nas numerze IP? Istnieje! Jeśli macie zainstalowany Windows XP, w katalogu C:\WINDOWS\System32\Drivers\etc znajduje się plik nazwany „hosts”. Jako że będziemy go edytować, warto zrobić jego kopię na – jak to kiedyś Cormac napisał – wypadek jakichś wpadek. Jeśli już to zrobiliście, otworzcie ten plik w dowolnym edytorze tekstowym, najlepiej najprostszym, na przykład w Notatniku. Po tym nieco przydługim wstępie teoretycznym zabieramy się w końcu do części praktycznej.

Co my tu mamy... Początek pliku to mała instrukcja obsługi, którą warto przeczytać. Nie będę powtarzał tu informacji w niej zawartych, skupię się na tym, jak to wszystko działa. W dalszej części 99% z was będzie miało jedynie jeden wpis, a mianowicie:

127.0.0.1 localhost

Jest to IP i domena wskazująca domyślnie na lokalny komputer. Dodajmy teraz w nowej linii następujący wpis:

217.153.166.253 cda

Teraz należy zapisać zmiany i odpalić MISIE. W pasku adresu wpisujemy „cda” (oczywiście bez cudzysłowu), naciskamy Enter. Naszym oczom ukazać się powinna strona internetowa CD-Action. Jeśli nie działa, to dlatego, że: a) wpisałeś coś nie tak, jak to opisałem; b) macie zainstalowane oprogramowanie dołączone do Neostrady i musicie wpisać „http://cda”; c) zmienił się adres IP serwera WWW CDA; d) powinniście zresetować komputer; e) należy przeinstalować

system Windows. :P Ostatni podpunkt to oczywiście żart, jakby się ktoś nie zorientował.

Dobrze, ale jeśli adres IP uległ zmianie, jak sprawdzić, jaki jest nowy IP? Służą do tego różne narzędzia, aczkolwiek my użyjemy programu „ping”, który tak naprawdę służy do czegoś innego, ale efektem ubocznym jego działania jest między innymi podawanie adresu IP. Klikamy Start->Uruchom... a następnie wpisujemy cmd i klikamy OK. Naszym oczom ukazuje się profesjonalnie wyglądająca konsola tekstowa, w której należy wpisać „ping www.cdaction.pl”. W wyniku tego naszym oczom ukaze się kilka ciekawych informacji, a wśród nich IP serwera WWW CDA. Tak samo możecie sprawdzić IP każdego innego serwera, ale nie każdej strony, gdyż np. w przypadku www.fpp.cdaction.pl wyświetlony zostanie ten sam adres i nie ma możliwości odwołania się do tej wittyny poprzez numer IP. Przy innej okazji być może wyjaśnię wam, czemu tak jest.

Na sam koniec proponuję dodać w pliku host następujące wpisy:

217.153.166.253 www.onet.pl
217.153.166.253 onet.pl
217.153.166.253 www.wp.pl
217.153.166.253 wp.pl

Zapiszcie zmiany i spróbujcie wejść na onet.pl lub wp.pl. Czujecie, jak to działa? :) Jeśli tak, możecie teraz poeksperymentować z własnymi wpisami, jeśli nie, to skasujcie powyższe wpisy i żyćcie dalej w nieświadomości. CU!

Skąd wzięta się nazwa MISIE?

Pliki instalacyjne starszych wersji Internet Explorera zaczynały się zawsze czterema wielkimi literami, a mianowicie MS (jak mały miękki, znaczy się Microsoft) i IE (jak Internet Explorer). Brało się to z ograniczenia narzuconego na nazwy plików jeszcze przez, jak niektórzy twierdzą, najlepszy system operacyjny, jaki kiedykolwiek powstał, czyli DOS (nazwa pliku w DOS-ie to maksymalnie osiem znaków nazwy, kropka i trzy znaki rozszerzenia). Razem owe literki dawały MSIE, po których umieszczany był numer wer-

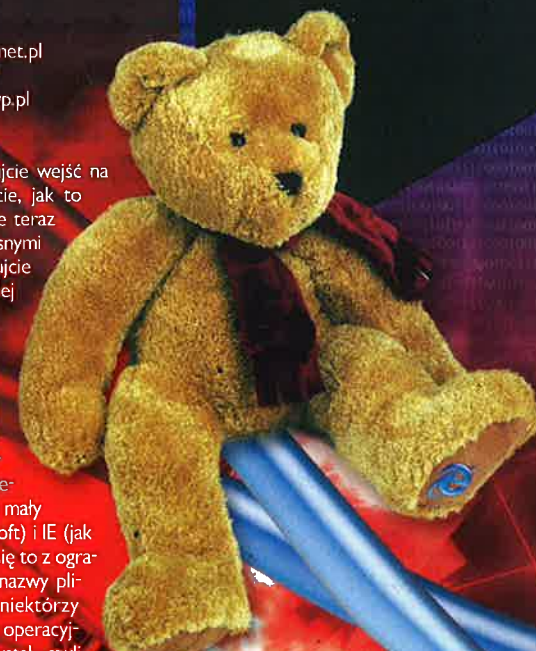
sji i rozszerzenie. Jak widać, wystarczyło dodać jedną literkę z kropką i już można było powiedzieć, że instaluje się MISIE. :)

IP [adres IP]

Jest to 32-bitowa liczba dwójkowa jednoznacznie identyfikująca położenie danego komputera w Internecie. Dla ułatwienia zapisuje się go w postaci czterech liczb dziesiętnych (z przedziału od 0 do 255) oddzielonych kropką, np. 217.113.14.215.

DNS [Domain Name Service]

Domenowa usługa nazewnictwa, bo tak należałoby to po polsku nazywać, tłumaczy nazwy domenowe (np. www.cdaction.pl) na adres IP (np. 217.153.166.253). Dzięki temu nie musimy się posługiwać niewygodnymi dla nas (ale bardzo wygodnymi dla komputera) adresami IP. System domenowy ma też taki plus, że nawet, jeśli zmieni się IP serwera WWW CD-Action, wystarczy zmienić odpowiednio konfigurację domeny cdaction.pl i na stronę CDA traficie dzięki temu samemu adresowi, mimo że adres IP uległ zmianie. [CDA]



Kilka ciekawych sztuczek. Uwaga! Testowano na MISIACH!

KOMIKSOWE TOPLISTY

Jak obejrzycie wszystko, co wam przedstawiłem i nadal będziecie czuć niedosyt, pod tymi linkami znajdziecie tyle różnych innych komiksów, że nie starczy wam czasu, by wszystkie przejrzeć.

www.komiks.toplista.pl, www.komiksy.toplista.pl, www.rpg-komiksy.toplista.pl

PIETROPAVLOVSKS | (Z)ADYMKI W INTERNECIE

POLSKIE KOMIKSY INTERNETOWE

Komiks – historyjka obrazkowa, zwykle w kształcie pasków lub plansz. Internet – sięc łącząca mnóstwo ludzi na całym świecie i pozwalająca im – między innymi – publikować swoje dzieła. Połączenie tych dwóch wyrazów – świetna sprawa – każdy twórca może teraz publikować swoje komiksy i mieć pewność, że trafią do sporej grupy czytelników. Na świecie istnieje mnóstwo komiksów internetowych, najbardziej znany – „Megatokyo” – ma już ponad 700 odcinków. Teraz do pierwszego hasła dodajmy nowe słowo...

Polska – niewielki kraj w środku Europy, w którym mieszkają dziwni i pokręcani ludzie. Że co? Mieszanka wybuchowa? Nie do zrobienia? A gdzie tam! Wystarczy przejrzeć toplisty komiksowe, by zobaczyć, że jest co czytać... I że warto czytać. Jak przy każdym zagadnieniu, istnieją strony, które nigdy nie powinny ujrzeć światła monitorowego, ale też prawdziwe perełki, które ogląda się, podziwiając dobrze wykonane obrazki i czytając interesujące teksty. I tę drugą grupę spróbuję tu przybliżyć – komiksy najbardziej znane, najlepsze i najzabawniejsze. Nie uwierzę, że spodoba się wam wszystkie z nich, ale na pewno każdy znajdzie chociaż jeden taki, na którego nowe odcinki będzie oczekiwał z niecierpliwością, tak jak teraz na nowe numery CD-Action. No, to do dzieła...

WIŚNIA

– WWW.KOKOART.NET

Przygody czwórki przyjaciół narysowane ciekawą, podchodzącą pod mangę kreską i doprawione świetnym, niekiedy inspirowanym Pratchettem, humorem. Jeden z najładniej wyglądających polskich komiksów. Banner reklamujący stronę mówi wiele o zawartości – „dużo dziewczyn i trochę treści”. Autor bardzo często w newsach podaje linki do innych, jego zdaniem wartościowych, komiksów. Znajomością polskich i zagranicznych komiksów niejednemu mógłby zaimponować. W dziale galeria zamieścił już grubo ponad setkę swoich prac – znajdziecie tu, o zbereźnicy, dziewczyny, arty związane z fantastyką i różne projekty, którymi zajmuje się autor. Jeśli lubisz niebanalne historie o nieprzeciętnej młodzieży, ten komiks wessie cię jak odkurzaczy firmy <wstaw swą ulubioną markę>.



LOSUX

– WWW.LOSUX.PRIV.PL

Tytuł niezwykle wymowny, będący skrótem, który należy rozumieć jako „Liceum Ogólnokształcące jest do d... ee... bani”. Wraz z głównym bohaterem, uczniem Svenem, brniemy przez lekcje prowadzone przez bardzo nietypowych nauczycieli i poznajemy dziwne istoty, zwane kolegami. A jest kogo poznawać i każdy czytelnik znajdzie postać, która spowoduje u niego liczne rotle na środku pokoju, bądź też taką, z którą będzie się utożsamiał... Autor prowadzi jednocześnie mnóstwo wątków, co sprawia, że na kontynuację konkretnego można czekać przez kilkanaście odcinków, poznając losy innych ludzisków. Wplótł w to również niezwykle pogiętą i absurdalną sesję RPG. Od niedawna tworzy bardziej sfabularyzowany komiks, co oznacza, że nie przeszkadza już tak luźno między wątkami i wymyśla dłuższe historie. Jeśli w szkole czujesz/czujesz się, jakbyś zwiedzał ZOO, ten komiks zdecydowanie jest dla ciebie.

BUNDZ

– WWW.BUNDZ.PRIV.PL

Komiks o metalu i jego kozie. Jednak, szanowni panowie krzyżowcy i panie bereciarki, proszę schować osikane kolki i srebrne naboje – całość nie jest tak groźna, jak myślicie. Odcinki to krótkie przygody głównego (anty)bohatera – Pabla, i wspomnianej kozy – Bundza. Przez komiks przewijają się jeszcze wiele innych postaci, właściwie wszystkie traktowane są przez głównego bohatera z równą obojętnością i oziębłością. Strona i komiks są utrzymane w ironicznie potraktowanym mrocznym klimacie, co zauważyć można w każdym elemencie witryny. Znajdziemy tu również rozległy dział Bonus, w którym Olika (autorka) zamieszcza



dodatkowe rysunki, fan-arty i inne dodatki – warto je obejrzeć. Jeśli czujesz, że w twojej duszy zalega mrok, a serce się z tego śmieje, ten komiks wybitnie ci się spodoba.

PASKI

– WWW.PASKI.ORG WWW.SKARPETA.KURDE.PL

Komiks czasem sięgający do tematów „poważniejszych”, jak policja czy polityka, a czasem po prostu naśmiewający się z „dorobku ludzkości”. Niekiedy wulgarnie, niekiedy subtelnie, zawsze prawdziwie. Jeśli dany odcinek nie śmiejesz, skłania do refleksji, nigdy nie pozostawia czytelnika obojętnym. Przez komiks przewijają się epizodycznie bardzo wiele postaci, ale głównymi bohaterami są Parkinson, Ben Dickens (chyba nie muszę mówić, jak wyglądają – wynika z imion) i pingwin(y). Jeśli lubisz krótkie, naładowane humorem paski komiksowe, wybierz paski.org. Asu (autor) jest fanem Starcrafta, co zresztą widać na pasku obok. :) Warto też dodać, że autor prowadzi również blog – w ironicznie ujętym, detektywistycznym klimacie – komiks, zwący się „Hadrian Skarpetka”. Jeśli lubisz zakręcone historie, wybierz ten komiks.



ROTFL PLAYING GAMES

– WWW.KOMIKS.KIRTANOFFICE.COM

Graczy RPG – oto coś dla ciebie! Krasnolud wojownik, świętobliwy paladyn, mroczny nekromanta i złośliwy mistrz gry występują w wielu odcinkach niezwykle sagi o „kfiatkach”. Głównym motorem napędowym sytuacji są tu świetnie wykreowane wizerunki postaci



– krasnolud maruda cały czas zadzierający z mistrzem i ściągający sobie gromy na głowę (dostownie), a z drugiej strony „walka dobra ze złem”, czyli nekro vs. palaś. :) Całość podana w ciekawej „pseudotrójwymiarowej”, jak sam GrEger (autor) to ujął, grafice. Jeśli RPG to twoj drugi świat, a „kfiatki” to ulubiony element każdej sesji, ten komiks jest dla ciebie.

KE?

— WWW.KEKOMIKS.NET

Dwie „frytki”, postacie stworzone przez autorów komiksu – Gonzo i kmh – na swoje podobieństwo, komentują bieżące wydarzenia w świecie komiksu – nowe albumy, plany firm drukujących komiksy. Wytykają nieudolność, śmieją się z głupoty, chwalą to, co zasługuje na pochwałę (co zdarza się tak często, jak uczciwy polityk). Ponadto komentują inne rzeczy, które w danym momencie zainteresowały autorów, chociażby filmy (polecam odcinki o Star Wars... buehh). Nie bawią się przy tym w poprawność polityczną, jeżdżąc po... hm... „wielce poszkodowane grupy ludzi o radykalnie odmiennych poglądach od reszty społeczeństwa”. Jeśli jesteś fanem komiksów papierowych i chcesz ciekawego doświadczenia, ten komiks da ci to, czego szukasz.



UC!

— WWW.UNTITLED-COMICS.PRIV.PL

Trójka autorów i trójka postaci. Niezwykle charyzmatyczni i wymowni. Kwadrat Brian, trójkąt Coof i kółeczko Carmen... Nasi mali geometryczni bohaterowie nabijają się z siebie i otoczenia. Mamy tu sporo żartów związanych z komputerami, nierządno „tinfołowych”. Na stronie znajdziecie: pierwszą serię 100 odcinków UC (która powędrowała już do archiwum), drugie 100 – wykonane przez fanów – umieszczone na forum i niedawno rozpoczętą trzecią odsłonę – fUClk. Oto zapowiedź Greenka (jeden z autorów): „Z poprzednika zostaną praktycznie jedynie postacie. Styl rysowania, scenariusz i częstotliwość ukazywania się (3x w tygodniu: środa, piątek i niedziela) zmieniają się. Dlatego też nowego projektu nie nazywam kontynuacją”. Jeśli czytu śluzę ci wyłączenie do oglądania monitora i lubisz śmiać się bardzo głośno, ten komiks zeżre ci kolejne kilka godzin życia.



IMITACJA

— WWW.IMITACJA-KOMIKS.PR.V.PL



sobie ten komiks – komentarzowych bluźdzący nikt nie lubi. Jeśli jednak potrafisz zrozumieć humor „[MiTACIA]”, docenisz też stronę i sam komiks. Wypada dodać, że autor tworzy go w stylu pix-art. Na stronie znajdziemy również sporą galerię jego dzieł w tym samym stylu – jest tu wszystko: od postaci, przez przedmioty, które na co dzień widzimy w sklepach, po rozbudowane animacje. Jeśli od żołnierskiego wolisz humor subtelny, „[MiTACIA]” dostarczy ci go w dużych dawkach.

Subtelny humor; częste bawienie się słowami, ośmioro różnych bohaterów, z których każdy ma coś (niekoniecznie mądrego) do powiedzenia. Jest jedno „ale” – jeśli jesteś nieczający daruj

PRZYGODY STACHANOWCA WŁADKA

– [HTTP://STACHANOWIEC.50WEBS.COM](http://STACHANOWIEC.50WEBS.COM)

Saga o ostatnim polskim stachanowcu, osadzona w peerelowskim raj-ju. :) Doskonałe rysunki, ciekawy humor i nietypowa tematyka to główne zalety tego komiksu. Autor po pierwszej serii krótkich pasków zajął się rysowaniem pełnych plansz komiksowych, dzięki czemu komiks wygląda jeszcze lepiej, a w dodatku przedstawia teraz ciągłą fabułę. Po przeczytaniu komiksu obajcyż dodatki, gdyż jest ich wiele i stoją na równie wysokim poziomie. Znajdziecie tam tapety, pojedyncze obrazki i fan-art. Jeśli tęsknisz za Polską Ludową, a twym idolem jest Gierek, to ten komiks rozbudzi w tobie wspomnienia za czasem świetności naszego narodu. :)



I tym sposobem dotarliśmy do końca wędrówki po świecie, który ma wielkość komiksowego okienka. Mam nadzieję, że tych wszystkich, którzy pierwszy raz oglądali wymienione tu komiksy, artykuł ten zachęcił do zagłębienia się w komiksowy świat. Szukajcie, poznawajcie nowe, świetne strony, może kiedyś zbierzcie ich tyle, by samemu zasiać do napisania drugiej części tego artykułu. [Od Qn'ika: Nie mogę się powstrzymać, zwyczajnie muszę polecić jeszcze stronę <http://pvek.blog.pl> (ostatnio niestety niedziałającą...)]. Upprzedzam, że humor prezentowany przez twórcę często jest nieczczuwalny i absurdalny. Dość powiedzieć, że to właśnie tam znajduje się najgłębsza historia jak obrazkowa, jaką widziałam – o germańskim obawcy. Polecam! ICBA

KHEDRON (KHEDRON@ORPL) | GRA KARTAMI

Karta graficzna to najważniejszy element komputera gracza. Obecnie na rynku mamy kilkadziesiąt rodzajów tych urządzeń, opartych o kilkanaście różnych układów i pochodzących od wielu producentów. Dodatkowo mało który z nich, zwłaszcza w tańszych kartach, trzyma się ściśle specyfikacji twórcy układu, co sprawia, że dwie karty o tej samej nazwie mogą się różnić wydajnością o kilkadziesiąt procent. W takiej sytuacji o pomyłkę lub oszustwo ze strony sprzedawcy niezwykle łatwo.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

KARCIANE ROZGRYWKI

Zacznijmy od najgorszej wiadomości – chociaż na rynku ukazało się nieco nowych układów i rodzajów kart, w ogromnej większości są one przeznaczone tylko dla złącza PCI-E. Płyty główne z AGP zaczynają być traktowane po macoszemu. Mimo że nowy standard wprowadzono już dość dawno, do dziś nie udało się zmusić wszystkich do przejścia na to rozwiązanie. Zastosowano sposób najskuteczniejszy i obecnie nie sposób kupić kartę z najnowszymi układami w wersji dla AGP. To bardzo złe nowiny, ale tylko dla osób chcących zmienić kartę w komputerze. Ci, którzy kupują nowy komputer, nie muszą się martwić, gdyż ceny płyt głównych z AGP i PCI-E właściwie się już wyrównały, tak więc koszt budowy nie powinien być dużo wyższy.

„Cenne” zmiany

Na początek karty z AGP – brak jakichś szczególnych nowości nie oznacza, że nie ma o czym pisać. Wręcz przeciwnie – dzięki ogromnym zmianom cen możemy mówić o malej rewolucji. Wśród kart najtańszych nadal dostępne są Radeony 9550, których cena zaczyna się już od 220 zł (karty markowe ze 128-bitową pamięcią). Ich wydajność standardowo jest bardzo niska, ale są one zazwyczaj podatne na podkręcanie. Mimo to należy się poważnie zastanowić nad zakupem R9550, gdyż za około 100 zł więcej można dostać prawdziwego Radeona 9600Pro i XT. Polować warto szczególnie

na tę drugą wersję, gdyż to zdecydowanie najlepsza oferta wśród nowych kart w tej cenie. Nie oczekujcie tylko, że nowe gry będą na nich śmigały w maksymalnych szczegółach i wyższej rozdzielczości. Cudów nie ma – FarCry da się odpalić przy 1024 x 768 i w średnich detalach, ale nic ponad to.

Dość ciekawą propozycją może też być GF6200A z 64-bitową pamięcią. Uzyskiwane na niej wyniki są nieco lepsze niż w przypadku R9550, jest też podatna na podkręcanie. Cenowo plasuje się pomiędzy R9550 a R9600Pro/XT.

Podobne zmiany zaszły wśród kart nieco droższych. Jeszcze niedawno polecałem GF6600 w cenie do 500 zł i GF6600GT za około 800 zł. Obecnie jest to już nieaktualne. Od ostatniego artykułu na ten temat ceny wersji GT obniżono do około 600-650 zł, zaś zwykły 6600 zdrożał i kosztuje w granicach 550 zł. Tym samym jego zakup stał się nieopłacalny. Za 100 zł więcej możemy mieć kartę dwukrotnie wydajniejszą, pozwalającą na komfortowe granie nawet w bardziej wymagające tytuły i niezmuszającą nas do kolejnego upgrade'u i straty pieniędzy w ciągu najbliższych kilku miesięcy. Wprawdzie GF6600 często jest bardzo podatny na overlocking, ale miało to sens przy dużej różnicy cen – wówczas oszczędzaliśmy ponad 300 zł, można więc było ryzykować. W sytuacji gdy za „stówkę” od razu możemy mieć kartę nieporównywalnie szybszą, zabawa w podkręcanie traci sens.

Tak się złożyło, że powyżej tej ceny powstała na rynku ogromna luka. Bardziej nierozsądni mogą kupować przeróżne mutacje GF6600GT pochodzące od drogiej firmy, ale będzie to wyrzucanie pieniędzy w błoto. Karty GF6800LE są często mniej wydajne od GF6600GT, a do tego znacznie bardziej prądożerne, zaś GF6800 czy Radeon X800 kosztują nadal niemal 1000 zł. Dobry i wydajny, szesnastopoto-

kowy Radeon X800XL trzyma cenę od kilku miesięcy, co sprawiło, że w tabeli opłacalności spadł o kilka miejsc w dół. Wszystko to za sprawą GF6800GT, którego cenę obniżono do 1200 zł. To bardzo nowoczesna i wydajna karta. Pozwala na swobodne gierowanie w dowolnej rozdzielczości i z włączonymi dodatkowymi efektami, takimi jak antyaliasing czy filtrowanie anizotropowe, a w wersji z dobrym chłodzeniem (Leadtek :) zazwyczaj nie ma problemu z osiągnięciem wartości GF6800Ultra. Wprawdzie najnowszy GF7800GTX będzie od niego o jakieś 50% wydajniejszy, ale jest również niemal dwa razy droższy, dostępny tylko dla PCI-E, a w grach nie dostrzeżenie między nimi różnicy. Szczegółowo mówiąc, kupowanie karty droższej nie ma raczej żadnego sensu dla osób innych niż zaradni benchmarkomaniacy. Jedyny problem to obecnie dostępność tych kart, gdyż ich liczba na rynku jest wielokrotnie niższa niż chętnych na ich zakup. Nawet nie pojawiają się na sklepowych półkach, gdyż każda dostawa jest rozprzedawana i rozdysponowana, jeszcze zanim trafi do sprzedawcy.

Dla formalności wspomnę tylko, że w takiej sytuacji kupowanie nadal drogiego GF6800Ultra ma tyle sensu, co liczenie na zmiany po najbliższych wyborach – czyste frajerstwo, głupota i naiwność. Dopłacanie co najmniej 700 zł za kilka procent wydajności może przyjść do głowy jedynie bardzo nierozgarniętej osobie.

Nowe układy...

Zmiany zupełnie innego rodzaju zaszły w kartach dla PCI-E. Wprowadzono ich trzy nowe rodzaje, przy czym każda z nich stanowi spory postęp, choć na różne sposoby. Zacznijmy od tego, co stanowi największą nowość, a mianowicie GF7800GTX.

Według producenta układu, Nvidii, jest to całkowicie nowa konstrukcja mająca stanowić prawdziwą rewolucję i dawać ogromny wzrost wydajności. Tego typu zapewnienia pojawiają się przy każdej premierze karty z najwyższej półki i należy traktować je bardzo ostrożnie.

Architektura karty stanowi rozwinięcie technologii GF6800 skrzyżowane ze sztuką, jaką Nvidii zastosowała w GF6600. Kartę zaopatrzono w osiem jednostek Vertex Shader (o dwie więcej niż w GF6800). W oficjalnej specyfikacji czytamy, że jest to karta 24-potokowa. W rzeczywistości ma ona 24 jednostki Pixel Shader, ale połączone z szesnastoma jednostkami ROP nadającymi pikselom ostateczny kolor. Można długo dyskutować (podobnie jak w przypadku GF6600), czy jest to karta 24- czy 16-potokowa. Rdzeń karty pracuje z częstotliwością 430, a pamięć 1200 MHz. Dla nas liczy się ostateczny efekt i uzyskiwana wydajność, a nie zawiłości konstrukcyjne. Firma zapewnia również, że dokonano gruntownej modernizacji architektury wszystkich części układu, a nie jedynie zwiększenia ich liczby. Część testów zdaje się to potwierdzać, ale w grach nie dostrzegamy różnicy.

Trzeba przyznać od razu – karta jest bardzo szybka, **prześciga GF6800Ultra o dobre 40%**. Tak dużą różnicę dostrzeżemy jedynie w najnowszych grach przy bardzo dużej rozdzielczości (od 1600 x 1200) i z włączonymi funkcjami poprawiania obrazu. Użycie tego typu karty ma jakikolwiek sens jedynie w przypadku dobrego dwudziestocalowego monitora CRT. LCD z 1280 x 1024 nie pozwoli na wykorzystanie jej możliwości.

Przy okazji premiery producent układu tradycyjnie już poinformował, że prawdziwą różnicę między nim a poprzednikiem dostrzeżemy dopiero w grach, które ukażą się w jakiejś tam przyszłości. Ręce opadają, gdy po raz kolejny słyszymy takie zapewnienia. Niestety znów z nabywców robi się bandę idiotów i wykorzystując ogromną siłę marketingu – wciska im



Typ karty DX	Liczba jednostek	Polaki	Magistrala pamięci	GPU	Pamięć	Wydajność	Opcjonalność zakupu dla gracza
ATI Radeon			[bit]	[MHz]	[MHz]		[skala 0-10]
9550	9b	2	4	128	250	400	25-45
9550SE	9b	2	4	64	250	400	18
9600	9b	2	4	128	325	400	40-50
9600Pro	9b	2	4	128	400	600	55
9600XT	9b	2	4	128	500	600	60
9800Pro	9b	4	8	256	380	680	100
X800XL	9b	6	16	256	400	980	170
X800	9b	6	12	256	400	700	150
X800Pro	9b	6	12	256	475	900	165-195
X800XT	9b	6	16	256	500	1000	190
X800XT PE	9b	6	16	256	520	1120	200
X850XT	9b	6	16	256	520	1080	195
X850XT PE	9b	6	16	256	540	1180	205
Nvidia GeForce							
6200A	9c	3	4	64	350	500	30-45
6200	9c	3	4	128	300	500	50
6600	9c	3	8	128	300	500	80
6600GT	9c	3	8	128	500	900	125
6600GT	9c	3	8	128	500	1000	130
6800LE	9c	4-6	8-16	256	300	700	115-160
6800	9c	5-6	12-16	256	325	700	140-160
6800GT	9c	6	16	256	350	1000	190-200
6800Ultra	9c	6	16	256	400	1100	200

Typ karty DX	Liczba jednostek VS	Liczba polaków	Magistrala pamięci	GPU	Pamięć	Wydajność	Opcjonalność zakupu dla gracza
ATI Radeon			[bit]	[MHz]	[MHz]		[skala 0-10]
X300SE	9b	2	4	64	375	400	22
X300	9b	2	4	128	325	400	30
X600Pro	9b	2	4	128	400	600	45
X600XT	9b	2	4	128	500	740	55
X700Pro	9b	6 (7)	8	128	425	860	100
X800GT	9b	6	8	256	475	880	140
X800	9b	6	12	256	400	700	155
X800XL	9b	6	16	256	400	980	170
X800XT	9b	6	16	256	500	1000	190
X800XTPE	9b	6	16	256	525	1120	200
X850Pro	9b	6	12	256	520	1080	175
X850XT	9b	6	16	256	520	1080	195
X850XTPE	9b	6	16	256	540	1180	210
Nvidia GeForce							
6200	9c	3	4	128	300	550	50
6600	9c	3	8	128	300	550	80
6600GT	9c	3	8	128	500	1000	130
6800	9c	5-6	8-16	256	325	700	140-160
6800GT	9c	6	16	256	350	1000	190-200
6800Ultra	9c	6	16	256	400	1100	200
6600GT SLI	9c	2x3	2x8	2x256	2x500	2x1000	188
6800GT SLI	9c	2x6	2x16	2x256	2x350	2x1000	270
6800Ultra SLI	9c	2x6	2x16	2x256	2x400	2x1100	290
Gigabyte 3D1	9c	2x3	2x8	2x128	2x500	2x1120	200
Gigabyte 3D1-68GT	9c	3x6	2x16	2x256	2x375	2x1080	280
7800GT	9c	6	24	256	400	1000	250
7800GTX	9c	8	24	256	430	1200	270
7800GTX SLI	9c	2x8	2x24	2x256	2x430	2x1200	300

coś obecnie zupełnie niepotrzebnego, za to bardzo drogiego. W takiej sytuacji nie lepiej kupić tę kartę za 1,5 roku, gdy ukaże się więcej gier do niej dostosowanych, a jej cena będzie o kilkadziesiąt procent niższa? Wszak zapewnienia o wyższości słyszeliśmy już przy okazji prezentacji GF6800 i Radeona X800, ale przewaga w postaci DX9c do dziś jest czysto teoretyczna, gdyż gier z ich obsługą niemal nie ma, a gdy już się ukazują, dostrzeżenie różnicy jest starszą wersją DX wcale nie jest łatwe i oczywiste. To, co na papierze i w mądrych, choć czysto teoretycznych, rozważaniach wygląda imponująco, w rzeczywistości może prezentować się znacznie skromniej. Powtórzę to, co napisałem wyżej – dla gracza liczy się efekt końcowy, a nie teoria.

Ponieważ cena GF7800GTX kształtuje się na poziomie 2200 zł, wprowadzono tańszą odmianę karty nazwaną GF7800GT. Nvidia zerwała tu z tradycją i wprowadziła znacznie większe różnice niż jedynie taktowanie zegarów i pamięci. GF7800GT to karta z zablokowaną jedną jednostką VS i czterema PS. Jeśli przyjąć tłumaczenia Nvidii, będzie ona miała 20 potoków renderujących. Obniżono również taktowanie rdzenia i pamięci do wartości odpowiednio – 400 i 1000 MHz. Mimo to stanowi ona dość atrakcyjną propozycję. Wydajnością przebija GF6800Ultra o około 20%, a do zasilania nie wymaga aż tak ogromnych ilości energii. Cena karty to obecnie 1700 zł, czyli mniej niż większość 6800U. W takiej sytuacji los wszystkich GF6800Ultra, zalegających jeszcze na półkach sklepowych, wydaje się przesądzony – tam już pozostaną.

Pomysł na „drugi oddech”

Drugi z wielkich na rynku producentów kart graficznych, czyli ATI, od pewnego czasu cierpi na wyraźną zadyszke. Premiera następcy R400, czyli R520, jest od jakiegoś czasu przekładana na kolejne terminy. Ostatnim miał być wrzesień tego roku, możliwe więc, że w momencie gdy czytacie ten artykuł, słowa inżynierów ATI przybrały jakąś konkretniejszą postać, ale jakoś nie mam co do tego przekonania. Cóż, może się mylę. Na razie wszystkie dostępne karty ATI to rozwinięcie lub regres mającego premierę trzy lata temu Radeona 9700. Można podziwiać twórców dzieła zdolnego przez tak długi czas utrzymać się na rynku, ale z drugiej strony – trud-

no nie dostrzec, że trzy lata to w tej branży bardzo dużo czasu. R400 to przecież tylko nieco udoskonalone R200, ze zwiększoną liczbą jednostek PS i VS. W sumie nie powinno nam to przeszkadzać, gdyż w grach karty ATI sprawują się znakomicie i mało można firmie zarzucić, gdyby nie jej dziwaczne rynkowe zagrywki.

O zastąpieniu Radeonów 9500Pro kartami 9600Pro pisałem już nieraz i nie będę do tego wracał. Jakis czas temu opisując Radeony serii X700 jednoznacznie stwierdziłem, że to tylko produkty marketingowe, pod każdym względem ustępujące konkurencji (GF6600GT) i niewarte uwagi. ATI pragnęło skorzystać z zamieszania, jakie towarzyszyło wprowadzeniu PCIE, ale na szczęście pod tym względem odniosło dużą porażkę. Klienci nie dali się nabrać i odeszli do konkurencji, a mocno reklamowane X700 zalegały na półkach.

Obecnie ATI zostało zmuszone do wprowadzenia znacznie uczciwszego produktu, a mianowicie Radeona X800GT. To karta osmiopotokowa z sześcioma jednostkami Vertex Shader i 256-bitową pamięcią. Rdzeń pracuje z częstotliwością 475, a pamięć 880 MHz. W przeciwieństwie do X700 jest to konstrukcja udana, wydajna, a do tego jej cenę skalkulowano na poziomie bardzo rozsądnych 650 zł. Jej naturalny konkurent to GF6600GT. Karta ATI wyprzedza rywala pod względem wydajności o 5 do 10%. Nie Obsługuje DX9c, a jedynie DX9b, ale nie należy zapominać o tym, co pisałem o tych rozwiązaniach kilka akapitów wyżej. Teraz klienci mają bardzo trudny wybór między ATI a Nvidią. Według mnie, można się zdać na własne sympatie do jednej bądź drugiej firmy, gdyż zalety i wady obu konstrukcji w efekcie wyrównują się. Czy zatem wprowadzenie X800GT można nazwać sukcesem ATI? Wydaje się, że raczej nie, gdyż rok opóźnienia w stosunku do rywala – i to w sytuacji gdy rozwijanie w zasadzie leżało gotowe, a czas marnowano na próby „wkręcenia” nabywców – sprawi, że nawet wierni fani marki odeszli do konkurencji.

Ciekawostki i podsumowanie

Kolejną, choć mało znaną i mało istotną nowością, jest karta Gigabyte 3D1-68GT, z dwoma układami GF6800GT na pokładzie. Do działania wyma-

ga ona płyty głównej z SLI i zasilacza zdolnego udźwignąć oświetlenie stadionu. Wprawdzie wydajnością często przeskakuje nawet GF7800GTX, ale pojawiają się te same problemy, co w przypadku Gigabyte 3D1 (dwa układy GF6600GT). W sumie jest to rozwiązanie ciekawe, ale zalecałbym podchodzić do niego z dużą ostrożnością.

Podobnie jak w przypadku kart dla AGP, również tutaj powstała spora dziura po przedziale cenowym około 700 zł. W zasadzie żadna karta kosztująca w granicach 1000 zł nie jest godna polecenia. Ktoś mógłby wskazać na Gigabyte z dwoma układami GF6600, ale ze swoją niezbyt atrakcyjną ceną i pojawiającymi się kłopotami w eksploatacji nie będzie to najlepszy wybór. Następną wartą polecenia kartą jest... GF6800GT. O jego zaletach możecie przeczytać wyżej.

Podsumowując – mimo tak ogromnej oferty na rynku, wybór karty graficznej nie musi być trudny. Spośród AGP z kart najtańszych warto kupić Radeona 9600Pro/XT. W klasie do 700 zł godny polecenia jest jedynie GF6600GT. Mam nadzieję, że powstaną również wersja AGP Radeona X800GT. Później długo, długo nic i dla najbardziej wymagających graczy – GF6800GT. Wśród PCIE w najniższym przedziale cenowym warto zastanowić się nad kosztującymi do 350 zł X600Pro i GF6200, ale z własną 128 MB pamięcią. To propozycja dla osób, dla których jakość grafiki w grach nie ma większego znaczenia. Jeżeli przeznaczamy na kartę do 700 zł, możemy wybierać wśród GF6600GT i Radeonów X800GT. Znowu duża luka i po raz kolejny kosztujący około 1200 zł GF6800GT. Dla nierozsądnych i rozrzuconych mamy jeszcze GF7800GT za około 1700 zł i o 500 zł droższy GF7800GTX.

W tańszych urządzeniach stajemy czasem przed dylematem – wybrać wersję ze 128 czy 256 MB pamięci. W takim przypadku wybierzmy tę, która ma szybszą pamięć, a w przypadku gdy wartości są równe, pamiętajmy, że i tak różnica w wydajności będzie minimalna, więc nie warto dopłacać więcej niż kilkadziesiąt złotych.

Podczas opisu kart nie podawałem ich dokładnych nazw, ale wersję układów, na jakich są one oparte. Z czystym sumieniem można jedynie polecić te znanych firm, takich jak Asus, Gigabyte, His, Leadtek, Microstar, PINE, Sapphire i im podobne. Wszelkie nowe wynalazki i karty no name, mimo że kuszą czasem z pozoru atrakcyjną ceną, mogą się okazać bardzo przykrą niespodzianką dla nabywcy. Podczas zakupu karty dobrej firmy również warto sprawdzić, czy zgadza się ona ze specyfikacją producenta dla danego układu. Nawet najlepszym zdarzają się czasem oszustwa, takie jak R9600Pro z pamięcią 366 MHz. Tego typu zabiegi mają fatalny wpływ na wydajność kart.

Mam nadzieję, że ten odcinek NDSN pomoże wam w prawidłowym wyborze karty graficznej do blazaka. Jak zawsze czekam na wasze spostrzeżenia i uwagi po lekturze tego działu.

To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. [CDA]

LOGITECH V400
ASUS CB-5216A1T
PATRIOT 1 GB DDR 700 ELK CL3
HP IPAQ HW6500
DIAMOND FICTION

MODDING X800 GTO
SUPRATEC SCRATCH RESISTANT
AVACS VOYAGER
SAMSUNG SGH-Z30
MEDIA CENTER PC

11/2005

V400 z podwójnym laserem

Firma Logitech przedstawiła bezprzewodową mysz laserową Logitech V400. Jest to wydajna, wzmocniona konstrukcja, przeznaczona do notebooków, umożliwiająca pracę w zasadzie w dowolnym miejscu. Szybko wzrastająca grupa użytkowników komputerów przenośnych wykorzystuje swoje maszyny w wielu różnych środowiskach, typowych i nietypowych. Bezprzewodowa mysz laserowa V400 działa na bardzo różnorodnych podłożach dzięki innowacyjnemu mechanizmowi podwójnego lasera. Ponadto cyfrowa technologia bezprzewodowa 2,4 GHz oferuje stabilne połączenie bezprzewodowe umożliwiające zasięg do 10 metrów. Mikroodbiornik typu plug and play, podłączany do portu USB, można schować wewnątrz myszki, gdy nie jest wykorzystywany, dzięki czemu nie zgubi się i jest łatwy w transporcie. By uchronić myszkę przed przypadkami w podróży, zastosowano obudowę o sportowym kształcie, odporną na upadki, o wzmocnionej konstrukcji wewnętrznej i specjalnych gumowych bandach po bokach. Dzięki zintegrowanemu wskaźnikowi naładowania baterii użytkownicy będą wiedzieć, gdy mysz V400 zacznie brakować energii. Wskaźnik



umieszczony jest tuż nad wbudowanym schowkiem na odbiornik. Zaczyna on mrugać na czerwono w chwili, gdy energii starczy jeszcze na mniej więcej tydzień pracy. Mysz wymaga tylko pojedynczej baterii AA, co obniża jej wagę i jest udogodnieniem dla osób często podróżujących. Ponadto myszka automatycznie wyłącza się w momencie umieszczenia odbiornika w schowku, dodatkowo wydłużając czas pracy na bateriach. Myszka V400 powinna kosztować około 199 zł.

www.logitech-sklep.pl

Szybcy Patrioci?

eXtremeMem, importer pamięci PDP Patriot do Polski, wprowadza do sprzedaży najszybsze modele pamięci: Patriot 1 GB DDR 700 ELK CL3 (2 x 512 MB) oraz Patriot 1 GB DDR II 1GHz Dual ELK (2 x 512 MB). Pamięci są już dostępne i uzupełniają dotychczasową ofertę producenta. Od września 2005 pamięci PDP Patriot mają montowane radiatory wg nowego projektu zoptymalizowanego, aby znacznie lepiej odprowadzać ciepło i w efekcie umożliwiać pamięciom bezpieczne funkcjonowanie na najbardziej ekstremalnych ustawieniach. Nowe radiatory będą miały „zebra”, tak jak prezentują to zdjęcia nowych szybkich modeli. Moduły DDR1 będą miały radiatory w kolorze czerwonym (modele DDR400 LLK, DDR400 XBLK, DDR600 XBLK, DDR700 ELK), natomiast DDR2 – grafitowym (DDR2 700 XBLK, DDR2 800 LLK, DDR2 1GHz ELK).

www.patriotmem.pl, www.eXtremeMem.pl

Nowy HP iPAQ

Komunikator mobilny HP iPAQ hw6500 łączy funkcje bezprzewodowej łączności głosowej oraz technologie szybkiego przesyłania danych w sieci GSM (EDGE) i uniwersalnej nawigacji satelitarnej (GPS). Dzięki temu zaspokajają potrzeby dotyczące globalnej komunikacji zarówno firm, jak i użytkowników indywidualnych. Wbudowana klawiatura umożliwia łatwe tworzenie wiadomości e-mail, notatek, tekstów i wiadomości. Transmisja danych jest nawet czterokrotnie szybsza niż przez standardowe połączenie GSM, co pozwala użytkownikom mobilnym na szybki dostęp do Internetu. Komunikator HP iPAQ hw6500 to pierwszy komputer kieszonek wyposażony zarówno w technologię nawigacji satelitarnej GPS jak i przesyłania głosu. Sugerowana cena detaliczna netto modelu HP iPAQ hw6510 (bez aparatu fotograficznego) wynosi 2563 zł, HP iPAQ hw6515, z wbudowanym aparatem cyfrowym, oferowany jest w cenie 2669 zł netto. HP iPAQ hw6515 jest też

dostępny w salonach Vobis w zestawach z dodatkami: aktywacją usług telekomunikacyjnych i systemem nawigacyjnym Mapa Map (476 planów miast z adresami oraz drogowa mapa Polski). Za dodatkowe opcje trzeba dopłacić 599 zł netto.

www.vobis.pl www.hp.pl

SHORTY



Paroos

Koreańska firma Paroos zaprezentowała ciekawy odtwarzacz MP3. Ma on formę naręcznego zegarka, lecz prócz standardowych funkcji tych dwóch urządzeń ma jeszcze kilka unikalnych, które mogą się przydać osobom wyczynowo uprawiającym sport. W obudowie zintegrowano GPS, radio FM, licznik spalonych podczas treningu czy wyprawy kalorii, akcelerometr oraz oprogramowanie pozwalające na zaawansowaną kontrolę treningu (połączenie GPS-u, stopera, miernika spalonych kalorii, rytmu serca, krokomiernika oraz zapisanego w pamięci planu treningowego). Wszelkie dane można synchronizować z komputerem klasy PC.

www.paroos.co.kr

Zamiana X800 GTO w X850 XT

Na internetowej stronie www.techpowerup.com zamieszczono poradnik, jak zamienić najnowszą kartę firmy ATI X800 GTO w X850 XT za pomocą zamiany BIOS-u i pewnych drobnych korekt zegarów pamięci i procesora graficznego. Oczywiście każdy robi tego typu operację na własne ryzyko (utrata gwarancji). Jeśli moglibyśmy coś doradzić, sugerowalibyśmy zastosowanie niestandardowego chłodzenia, gdyż użycie zwykłego może sprawić, że karta się usmaży.

cdaction.pl/tx-89

Chłodzenie ciekłym... metalem!

Firma NanoCoolers opracowała działający system chłodzenia ciekłym metalem. Rozprowadzaniem „płyn” poprzez rurki zajmuje się specjalny system elektromag-



ASUS z Serial ATA

Firma ASUS zaprezentowała wewnętrzny napęd optyczny typu Combo, oznaczony symbolem CB-5216A1T i korzystający z interfejsu Serial ATA. Napęd wyposażono również w technologię firmy ASUS, usprawniającą proces zapisu danych na płytach oraz zwiększającą jego niezawodność – FlextraLink, FlextraSpeed oraz DDSII. Interfejs Serial ATA (SATA), będący następcą wysłużonego już standardu Parallel ATA, umożliwia



przesyłanie danych z prędkością do 1,5 Gb/s, dzięki czemu problemy ze zbyt wolnym transferem danych do i z napędu odchodzą w przeszłość. Nie bez znaczenia jest również możliwość korzystania z cienszych, łatwiejszych do podłączania przewodów oraz łatwiejsza konfiguracja niż w przypadku napędów korzystających z PATA. Napęd ASUS CB-5216A1T łączy funkcjonalność napędów DVD-ROM oraz CD-RW. Zapis danych na płytach CD-R możliwy jest 52-krotnie, zaś na płytach wielokrotnego zapisu (CD-RW) – z 32-krotną prędkością. Odczyt z krążków DVD odbywa się z prędkością 16x, natomiast z CD – 52x.

pl.asus.com



Diamantowa fikcja

Diamond Fiction to połączenie diamentów oraz technologii. Dla kobiet to wymarzony mariaż dwóch pociągających elementów. Zegarek, który jest doskonałym dodatkiem do kreacji. Niestety ceny wolę nie podawać, gdyż podejrzewam, że naszych czytelników na niego nie stać, no... może kilku. :-D Bransoletka ma szereg malutkich diamentów (879 sztuk), które po naciśnięciu przycisku podświetlane są specjalnymi diodami (w sumie 54), dzięki czemu właścicielka może zobaczyć aktualny czas.

www.tagheuer.com

Sprostowanie

W numerze 10/2005 przez pomyłkę nie pojawił się znaczek wyróżnienia przyznane podkładce firmy Media-Tech. Niniejszym oświadczamy, że takowy należy się podkładce dla graczy – Wyróżnienie ECO.

Przepraszamy za pomyłkę!



Konkurs sms

Do wygrania słuchawki
LOGITECH WIRELESS HEADPHONES
I LOGITECH SPORTS HEADPHONES.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

JAKI CZAS PRACY NA BATERIACH DEKLARUJE LOGITECH W MODELU BEZPRZEWODOWYM?

- A. 8 godzin
B. 10 godzin
C. 5 godzin

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.LO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź
na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij sms'em pod numer 7164!

Na zgłoszenia czekamy
do 3 listopada 2005 r.

Koszt wysłania smsa to 1,22
zł brutto (1 zł netto).



www.logitech-sklep.pl

Fundatorem nagród jest



Voyager

AVACS VOYAGER jest przenośnym odtwarzaczem MP3 oferującym również funkcję cyfrowego dyktafonu i radia. Urządzenie dostępne jest w czterech wersjach o rozmiarze pamięci od 128 MB do 1 GB. Nawiązujący swą stylistyką do telefonów komórkowych odtwarzacz zaopatrzono w ekran OLED prezentujący obraz w 65 tysiącach kolorów. Avacs Voyager odtwarza wszystkie popularne formaty plików muzycznych, które można kopiować za pomocą szybkiego łącza USB 2.0. Planowana cena urządzenia to 399 zł brutto.

www.avacs.pl



Platforma Intel

Intel, wraz z innymi producentami sprzętu komputerowego, zaprezentował urządzenie, które niemal każdy z nas chciałby mieć w swoim domowym salonie. Zwane z angielskiego „Entertainment PC” lub „Media Center PC” wyglądem nie przypomina komputera – podobne jest bardziej do nowoczesnego odtwarzacza DVD. Jest jednak komputerem, który dzięki atrakcyjnej obudowie stawia się w salonie, np. pod telewizorem. Urządzenie łączy możliwości takie, jak oglądanie telewizji (wbudowane dwa tunery: telewizyjny i radiowy), nagrywanie (zapisane na dysku programy TV możemy w każdej chwili przenieść na płytę DVD, dzięki wbudowanej nagrywarkę), kino domowe (komputer stanowi też serce kina domowego, dzięki technologii Intel High Definition Audio możemy cieszyć się ośmiokanałowym dźwiękiem), obróbka fotografii (czytnik aż 9 rodzajów kart pamięci pozwala nam zgrywać zdjęcia nie tylko z naszego aparatu), korzystanie z Internetu (dzięki domowej sieci bezprzewodowej za pomocą pilota możemy przeglądać strony Internetowe na telewizorze).

• www.intel.pl

SHORTY

nesów, działający na podobnej zasadzie jak silniki elektromagnetyczne w kole w Japonii. Ciekły metal dużo lepiej odbiera ciepło niż płyny stosowane dotychczas w ciepłowodach. Na razie czekamy na pierwsze karty do testów.

www.nanocoolers.com

3G od Samsunga

Samsung wprowadza na polski rynek nowy telefon komórkowy SGH-Z300. Wykorzystuje on olbrzymi potencjał multimedialnej technologii 3G. SGH-Z300 zapewnia niezłą jakość przestrzennego dźwięku stereo dzięki wykorzystaniu dwóch wbudowanych głośników i zintegrowanego wzmacniacza cyfrowego. Z300 oferuje również takie funkcje 3G, jak wideotelefon, strumieniowa transmisja wideo oraz wysyłanie wiadomości wideo. Muzyka to jedna z mocnych stron telefonu Z300, wyposażonego nie tylko w odtwarzacz MP3, ale także formatów AAC i AAC+. Oferuje on również znakomitą jakość dzwonków. Urządzenie jest wyposażone w aparat o rozdzielczości 1 megapiksel, umożliwia nagrywanie wideo w formacie MPEG-4, ma dwukrotny zoom cyfrowy oraz wyświetlacz TFT z 262 144 kolorów.

www.samsung.pl

Nie porysuje się?

Firma Megabajt wprowadza na rynek nową linię płyt DVD-R marki SUPRATEC o pojemności 4,7 GB. Jest to pierwszy produkt w swoim segmencie cenowym, który ma specjalną powłokę ochronną SCRATCH RESISTANT. Dzięki zastosowaniu nowej technologii płyty DVD-R Supratec Scratch Resistant są nie tylko bardziej odporne na zarysowania od standardowych krążków, przez co lepiej zabezpieczają dane, ale charakteryzują się także lepszą jakością nagrań. Będą one sprzedawane w opakowaniach po 10, 25, 50 lub 100 sztuk, a sugerowana cena pojedynczego nośnika to 1,99 zł.

www.megabajt.com.pl



drukarki tanie w eksploatacji...



- drukarka fotograficzna A4 z 6 osobnymi tuszami
- rozdzielczość druku 5760 dpi, wydruki foto A4 bez marginesów
- wbudowany ekran LCD do szybkiej komunikacji
- możliwość pracy bez komputera (wbudowany czytnik kart pamięci)
- druk na płytach CD / DVD
- PictBridge wydruk zdjęć bezpośrednio z aparatu cyfrowego
- tusze w komplecie z drukarką, bogate oprogramowanie



Cena pojedynczego tuszu w komplecie już od 43 PLN

na materiały eksploatacyjne
PROMOCJA
oszczędność do
50%



EPSON Deutschland GmbH Spółka z o.o.
Oddział w Polsce ul. Bokserska 66
02-690 Warszawa
infolinia: 0 801 64 64 53 (29gr/min)
www.epson.pl

EPSON
EXCEED YOUR VISION

» DOSTARCZYŁ: Media-tech Polska Sp. z o.o.
Brzeziny 13B, 05-074 Halinów

» WWW.MEDIA-TECH.COM.PL

» DOSTARCZYŁ: Logitech Polska
tel. (0 22) 854 11 51, Warszawa

» WWW.LOGITECH.PL

» DANE TECHNICZNE
NAZWA: MT3504 Corona
CENA: 19,99 zł
PRODUCENT: Media-tech

» DANE TECHNICZNE
NAZWA: Sports Headphones
CENA: 59,00 zł
PRODUCENT: Logitech

ALLOR | MEDIA-TECH KONTRA LOGITECH

» INNE

WBUDOWANY MIKROFON
PODUSZKI USZNE POKRYTE MATERIAŁEM
SKÓROPODOBNYM
REGULACJA GŁOŚNOŚCI
PRZEWÓD O DŁUGOŚCI 2,5 M
PASMO PRZENOSZENIA 100 HZ-18 KHZ
CZUŁOŚĆ 58 DB +/- 2DB
WAGA 107 G



MT3504 Corona

» INNE

ODPORNE NA WODĘ
ZDEJMOWANE ZAUSZNIKI
PRZEWÓD O DŁUGOŚCI 1 M
PASMO PRZENOSZENIA NIEZNANE
CZUŁOŚĆ NIEZNANA
WAGA 55 G



Sports Headphones

Gdzie słuchawek pięć...

Choć słuchawki – choćby ze względu na niższą cenę – nie budzą takich emocji jak zestawy głośnikowe, w wielu zastosowaniach są od nich znacznie poręczniejsze. Prowadzenie rozmów głosowych przez komunikatory czy granie w nocy to tylko niektóre przykłady zastosowań, w których sprawdzają się lepiej niż iluśetwatowe 7.1 z dekodern DD i DTS. Tyle że słuchawki słuchawkom nie równe, a różnice tak w cenie, jak i możliwościach mogą być bardzo duże.

Do testów

dostałem pięć par słuchawek: trzy firmy Media-Tech i dwie Logitecha. Pierwszy z Media-Techów, **Corona (MT 3504)**, to w miarę standardowe słuchawki z mikrofonem umieszczonym na elastycznym i dającym się trwale wygiąć pałąku, który można dodatkowo obracać w pionie. Mają one regulację głośności na kablu, który jest zresztą o tyle nietypowy, że rolę zewnętrznej izolacji pełni w nim materiałowa plecionka, co nie tylko fajnie wygląda, ale także sprawia, że jest on bardzo elastyczny. A wady? W zasadzie jedyne, co może przeszkadzać, to nieco przytłumiony dźwięk, ale przy tej cenie, rzadko trafia się coś brzmiącego lepiej.

Drugi pod względem ceny model, **Indus (MT 3505)**, charakteryzuje się nieco lepszą jakością dźwięku i mikrofonem umieszczonym nie na pałąku, a na kablu (takim samym jak w 3504, czyli w izolacji

z materiałowej plecionki), razem z regulacją głośności. Znajdującym się tam przełącznikiem można także odłączyć mikrofon, czego może niektórym brakować w Coronie. Obydwa modele różnią się także wyglądem – w przeciwieństwie do nowoczesnego 04, 05 kojarzy mi się nieco ze starymi, ebonitowymi zestawami słuchawkowymi, co nie każdemu musi odpowiadać. Jakość wykonania jest w obu przypadkach bez zarzutu, podobnie jak i możliwość regulacji położenia słuchawek i ich dopasowania do głowy – choć przyznać muszę, że satynowe wykończenie muszli w 05 było na dłuższą metę wygodniejsze.

Najdroższy z modeli Media-Techu, **Pyxls**, ma mikrofon na równie wygodnym pałąku, co model 04, znajdujące się na normalnym kablu pokrętkę regulacji głośności i przełącznik do odłączenia mikrofonu. Największa różnica to wygląd – muszle,

mimo że plastikowe, wyglądają, jakby były wykonane z toczzonego metalu. Prezentują się stylowo, choć nie każdemu ten styl musi odpowiadać. Nieco gorzej jest niestety, jeśli chodzi o jakość dźwięku – plasuje się gdzieś pomiędzy modelami 04 a 05. W dodatku muszle bardzo szczególnie przylegają do małżowin, co u mnie osobiście dość szybko wywoływało uczucie dyskomfortu, czego w innych modelach nie zauważyłem.

O ile słuchawki Media-Techu przygotowane specjalnie z myślą o używaniu ich

przy komputerze, o tyle Logitech podał modele bardziej uniwersalne, ale też pozbawione mikrofonów – i z pałąkiem na szyję, a nie czubek głowy. Pierwszy z nich, **Sports Headphones**, mają krzykliwy, zielonkawy kolor oraz dodatkowe zauszniaki z silikonu zapobiegające zsuwaniu się słuchawek z uszu. Jakość dźwięku jest na poziomie modelu 05, a więc bardzo dobra, słuchawki są odporne na zachłapanie, a zauszniaki można zdjąć, ale... no właśnie, całość została tak wyprofilowana, że pałąk – nawet przy małych ruchach szyi – dotyka karku.



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wygodność/przydatność/możliwość
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

» DANE TECHNICZNE
NAZWA: MT3505 Indus
CENA: 24,99 zł
PRODUCENT: Media-tech

» DANE TECHNICZNE
NAZWA: Wireless Headphones For MP3/For iPod
CENA: 419 (mp3)/489 (iPod) zł
PRODUCENT: Logitech

» DANE TECHNICZNE
NAZWA: MT3503 Pyxis
CENA: 34,99 zł
PRODUCENT: Media-tech

KONKURS SMS

Do wygrania słuchawki Media - Tech Pyxis, Indus i Corona.

Odpowiedz na pytanie konkursowe:
Które z testowanych słuchawek wyposażone są w mikrofony?

A. Tylko Corona
B. Pyxis, Indus i Corona
C. Pyxis oraz Indus

Odpowiedz wpisując według schematu:
CA.MTX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij sms-em pod numer 7164!

Koszt wysłania sms-a 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest



» INNE
TECHNOLOGIA BLUETOOTH
ZASIĘG 10 METRÓW
CZAS PRACY PO JEDNYM NAŁADOWANIU
8 GODZIN
REGULACJA GŁOŚNOŚCI
AUTOMATYCZNE WYŁĄCZANIE PRZY
DŁUŻSZEJ BEZCZYNNY
PASMO PRZENOSZENIA NIEZNANE
CZUŁOŚĆ NIEZNANA
WAGA 90 G

» INNE
WBUDOWANY MIKROFON
PODUSZKI USZNE POKRYTE WELUREM
REGULACJA GŁOŚNOŚCI
MOŻLIWOŚĆ WYŁĄCZENIA MIKROFONU
PRZEWÓD O DŁUGOŚCI 2,5 M
PASMO PRZENOSZENIA 8 HZ-18 KHZ
CZUŁOŚĆ 58 DB +/- 2DB
WAGA 125 G

Wireless Headphones
For MP3/For iPod

MT3505 Indus

MT3503 Pyxis

Uczucie to niezbyt fajne, nawet jeśli jest on tylko chłodny. A że testy przeprowadziłem na kilku osobach przy temperaturach powyżej 25 stopni, przyjąć można, że po skończeniu się lata będzie jeszcze gorzej.

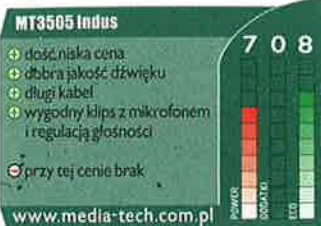
Wady tej pozbawiony jest model bezprzewodowy, **Wireless Headphones For MP3/For iPod**, który dzięki odpowiednio wyprofilowanemu pałąkowi nie tylko równie pewnie leży na głowie, ale dodatkowo nie drażni szyi. Ale to nie największa jego zaleta, bo tą jest brak kabli – i to

idący w parze z bardzo dobrą jakością dźwięku. Sygnał z nadajnika przesyłany jest bowiem w formie cyfrowej (technologia Bluetooth, ale niestety nie działają one z telefonami GSM) i problem zakłóceń tego modelu po prostu nie dotyczy. Owszem, jeśli odejdziemy za daleko od nadajnika (w testach problemy pojawiały się przy około 10-15 metrach i dwóch ściankach działowych), dźwięk zacznie zanikać, ale o szumach czy zmianach barwy dźwięku znanych z modeli analogowych nie ma mowy.

Inną zaletą jest tu możliwość regulowania głośności bezpośrednio w słuchawkach i długi czas pracy na jednym naładowaniu wbudowanych akumulatorów – wytrzymały ponad 10 godzin grania, mimo że producent deklaruje 8. Oczywiście ładowarka znajduje się w zestawie, podobnie jak i przedłużacz na mały jack, dzięki któremu nie ma problemu z podłączeniem nadajnika w zasadzie do dowolnego źródła sygnału. Wszystko to sprawia, że były to najlepsze słuchawki spośród testowanych, ale... ich cena niestety powala! A wersja dla iPod'a jest jeszcze droższa,

aczkolwiek jest to o tyle uzasadnione, że część klawiszy sterujących dostępnych jest także na słuchawkach (poza zmianą głośności, można jeszcze włączyć i przerywać odtwarzanie oraz wybierać utwory).

W ostatecznym rozrachunku najlepszy stosunek możliwości do ceny mają dwa modele Media-techu – najtańszy 3504 oraz nieco od niego droższy, ale także lepiej brzmiący 3505. Model MT-3503 jest niestety zbyt drogi w porównaniu do oferowanej jakości dźwięku (choć rekompensuje to nieco jego „inny” wygląd, o ile ktoś tej inności szuka). Sportowy model Logitecha cierpi z kolei – poza zbyt wysoką w porównaniu do możliwości ceną – na problemy z ergonomią, a model bezprzewodowy... cóż, jest wprawdzie najlepszy, ale ta cena... [CDA]



CENA: 1599 zł

DOSTARCZYŁ: iiyama Poland Sp. z o.o.
 BYKÓW 58, 55-095 MIRKÓW
 TEL.: +48 71 3305196
WWW.IIYAMA.PL
DANE TECHNICZNE

 PANEL: TN Wide Angle
 PRZEKĄTNA EKRANU: 17" (43 cm)
 MAKS. POWIERZCHNIA ROBOCZA: 270,3 x 337,9 mm
 CZAS REAKCJI: 8 ms

CENA: 75 zł

DOSTARCZYŁ: Apollo Electronics
 ul. Szyżkowska 35/37, 02-285 Warszawa
WWW.APOLLOMULTIMEDIA.PL
DANE TECHNICZNE

 PROGRAMOWALNE PRZYCISKI: tak, 12
 PRZEPUSTNICA: tak, analogowa
 WIBRACJE: tak, vibration feedback

MAX I/O | CZUJNIKI RZĄDZA...
ALLOR | PRAWIE JAK LOGITECH

DANE TECHNICZNE

 KONTRAST: 700:1
 JASNOŚĆ (NOMINALNA): 300 cd/m²
 KĄT WIDZIALNOŚCI: do 170°/155°
 WIELKOŚĆ PŁYTKI: 0,264 mm
 ROZDZIELCZOŚĆ BITYCZYSTA: 1,3 megapikseli (1280 x 1024)
 WEJŚCIA: DVI-D, D-Sub mini 15 pin, złącze USB
 WYJŚCIA: słuchawkowe
 GŁOŚNIKI: 2 x 2 W (stereo)
 DODATKOWE WYPOSAŻENIE: czujnik ruchu na podczerveniu, czujnik światła w pomieszczeniu, oprogramowanie w stylu Display
 AKCESORIA W ZESTAWIE: przewód zasilający, sygnałowy D-Sub, audio, instrukcja obsługi, kabel USB
 ZUŻYCIE ENERGII: do 35 W (do 2 W w uśpieniu)
 ZABEZPIECZENIE PRZED KRADZIEŻĄ: kompatybilne z Kensington Lock
 KĄT POCHYLENIA: 25° do tyłu, 5° do przodu
 MASA NETTO: 5,5 kg
 WIELKOŚĆ: 381 x 388 x 152,5 mm

Monitor z czujnikiem natężenia światła oraz sensorem podczerveniu wykrywającym obecność osoby na stanowisku pracy.

iiyama ProLite X436S

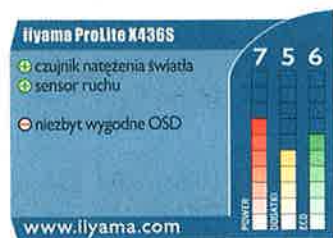
Monitory często wyposażane są w najróżniejsze usprawnienia mające na celu poprawić komfort pracy użytkownika. Nie inaczej jest w urządzeniu ProLite X436S.

Panel ciekłokrystaliczny iiyama ProLite X436S ma dwie ciekawe opcje. Pierwszą jest spotykany także u konkurencji system dopasowujący jasność i kontrast obrazu do warunków oświetleniowych panujących wokół miejsca pracy. Druga jest ciekawsza, gdyż nie spotkałem się jeszcze z takim urządzeniem. Jest to czujnik na podczerveniu sprawdzający, czy użytkownik siedzi na swoim miejscu. Jeśli okaże się, że sensor nie wykryje nikogo przed urządzeniem, monitor przejdzie w stan uśpienia, a włączy się, gdy tylko użytkownik pojawi się na stanowisku.

Szybki czas reakcji matrycy oraz niezłe wartości kontrastu i jasności umożliwiają nieskrępowaną zabawę grami komputerowymi oraz oglądanie filmów. Dołączone oprogramowanie pozwala sterować parametrami monitora bez konieczności używania niezbyt wygodnego – według mnie – menu. Soft ten raz jeden odmówił współpracy, lecz po uaktualnieniu jego wersji całość nie sprawiała już najmniejszego problemu.

Nie podoba mi się także umiejscowienie niebieskiej, jasnej diody (w jednej trzeciej wysokości – od dołu – na prawej krawędzi monitora). Sprawia ona, że podczas pracy i zabawy wzrok mimowolnie ucieka do jasnego punktu. W niektórych konstrukcjach można ją wyłączyć – tu nie znalazłem takiej opcji.

Monitor iiyama ProLite X436S jest całkiem ciekawą konstrukcją, w której wprowadzono kilka innowacyjnych rozwiązań technologicznych. Niestety nie jest pozbawiona wad, ale technologiczne wodotryski za przecież nie aż tak wygórowaną cenę to dość kusząca propozycja. **ICDA**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.


DANE TECHNICZNE

 GRZYBEK: tak, jeden
 ORCZYK: tak, jako obrotowa rękojeść
 PODŁĄCZENIE: USB

KONKURS SMS

Wygraj joystick Apollo Typhoon FX JS 213!

 Odpowiedz na pytanie konkursowe:
 Ile osi analogowych ma joystick Apollo Typhoon FX JS 213?

 A. Dwie – tylko kierunki
 B. Trzy – kierunki plus przepustnica
 C. Cztery – kierunki, przepustnica i obracany drążek

Odpowiedz wpisując według schematu: CAALX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wysyłaj sms pod numer 7164!

 Koszt wysłania sms to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
 Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2005 r.

 Fundatorem nagród jest **APOLLO**

Apollo Typhoon FX

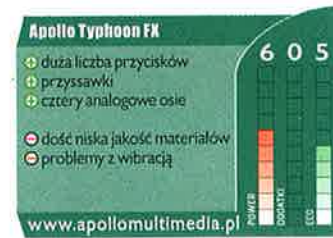
Choć od dłuższego czasu jedyną ostoją joysticków są symulatory lotu (w pozostałych zastosowaniach wyparty je pady), „drążki sterowe” jeszcze z półek nie zniknęły.

Wśród „zawodowców” za najlepsze uchodzą wyroby Logitecha i Saiteka, ale wbrew pozorom mając do dyspozycji mniejszą kasę, też można całkiem niezły sprzęt kupić. Na pierwszy rzut oka JS-213 łatwo zresztą z Logitechem pomylić. Bardzo podobny design, niemal takie same możliwości, niższa cena i jeszcze vibration feedback oraz przysawki, których wiele produktów konkurencji nie ma – wydawać by się mogło, że nie ma się nad czym zastanawiać, tylko brać właśnie Apollo.

Jeśli joja używacie tylko od czasu do czasu, będzie to rozwiązanie całkiem sensowne. Nie da się jednak ukryć, że przyciski działają w nim dużo ciężiej, zamiast pełnego force feedbacka mamy jedynie dość słaby vibration feedback, a w dodatku nie udało się go uruchomić. Bez instalowania dodatkowych sterowników funkcja ta nie działa, a sterowników nie udało się w XP zainstalować – ani tych z płyty znajdującej się w pudełku, ani ze strony Apollo. Poza tym przy bardziej żywiołowych mane-

wrach czuć, że cała konstrukcja się wygina, zaś w środku, szczególnie przy szybkim ruchu drążka z jednej strony na drugą od czasu do czasu coś przeskakuje. Mimo to po tygodniu intensywnych testów w MotoGP 3 joy nadal pozostał w jednym kawałku, a to pozwala żywić nadzieję, że jego niezbyt duża sztywność ani sposób mocowania drążka do podstawy nie są zagrożeniem dla trwałości.

Dlatego też wygląda na to, że joystick Apollo to mimo wszystko sensowna propozycja dla wszystkich, którzy choć w symulatory grają tylko od czasu do czasu, chcieliby polatać w warunkach możliwie bliskich rzeczywistości. **ICDA**


 POWER – Wydajność/przydatność/możliwość
 DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
 ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

PIERWSZE NA ŚWIECIE REAL-LIFE-CG-ANIME!



W KINACH OD 7 PAŹDZIERNIKA

ア ッ プ ル シ ード

APPLESEED

OSTATNIA NADZIEJA LUDZKOŚCI

APPLESEED na podstawie mangi „Appleseed” autorstwa SHIROW MASAMUNE (SEISHINSHA PUBLISHING) reżyseria SHINJI ARAMAKI producent SORI scenariusz HARUKA HANADA TSUTOMU KAMISHIRO kierownictwo produkcji SUMIJI MIYAKE producenci HIDENORI UEKI
NAOKO WATANABE producent wykonawczy NORIO KONISHI koproducent YUSAKO TOYOSHIMA reżyseria elektryczna YASUHIRO OTSUKA projekt postaci MASAKI YAMADA producent muzyki SHIN YASUI kompozytor TETSUYA TAKAHASHI produkcja DIGITAL FRONTIER
muzyka BOOM BOOM SATELLITES muzyka dodatkowa PAUL OAKENFOLD BASEMENT JAXX CARL CRAIG VS. ADULT AKUFEN ATOM T. RAUMSCHMIERE RYUICHI SAKAMOTO

RMF

Geneon

INTERIA.PL

FILMOWEB

CINEMA

ANIME GATE

POPCORN

HYPER

BLAZING

FILM

KAZIMIERSKA

VISION

www.anime-gate.pl

www.vision.pl

SONY SDM-HX75
 ■ CENA: 1650 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: SONY
 ■ WWW.SONY.PL

SONY MFM-HT95
 ■ CENA: 3580 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: SONY
 ■ WWW.SONY.PL



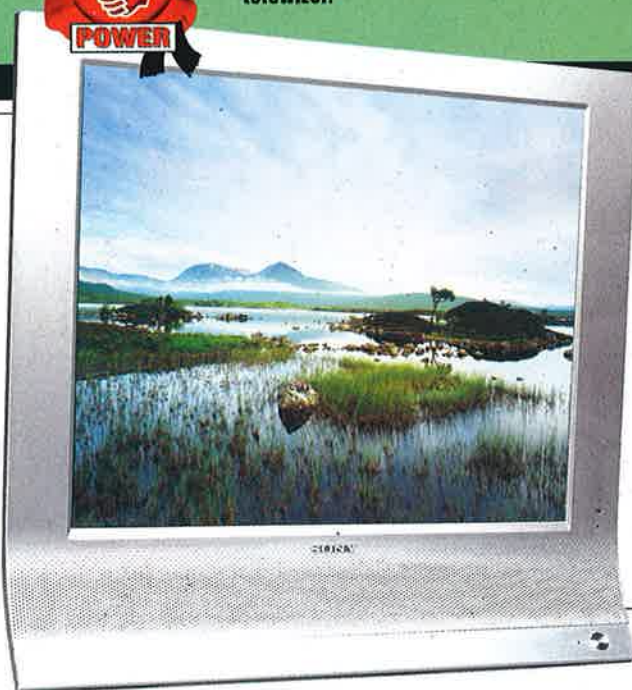
Sony MFM-HT95 świetnie sprawuje się zarówno jako monitor do pracy z komputerem, z magnetowidem analogowym czy cyfrowym (HDTV), jak również jako telewizor.

TECH-NICK | UNIWERSALNE | DUŻE

SONY SDM-HX75

■ DANE TECHNICZNE

PRZEKĄTNA EKRANU: 17"
 WIELKOŚĆ PŁAMKI: 0,264 mm
 TYP MATRYCY: a-Si TFT / TN
 CZAS REAKCJI MATRYCY: 8 ms
 NATURALNA ROZDZIELCZOŚĆ PRACY: 1280 x 1024 punkty
 KĄT WIDZENIA OBRAZU (POZIOM/PION): 160°/160°
 JASNOŚĆ: 420 cd/m2
 KONTRAST: 600:1
 POBÓR MOCY: do 50 W (w stanie spoczynku mniej niż 1 W)
 RODZAJ WTYCZKI/KABLA SYGNAŁU: cyfrowe (DVI-D)*1, analogowe (D-Sub)*1
 DODATKOWE: wbudowane głośniki stereo
 CIĘŻAR: 6,5 kg
 WYMIARY: 232 x 418,5 x 414 mm
 GWARANCJA: 36 miesięcy



SONY MFM-HT95

■ DANE TECHNICZNE

PRZEKĄTNA EKRANU: 19"
 WIELKOŚĆ PŁAMKI: 0,294 mm
 TYP MATRYCY: MVA
 CZAS REAKCJI MATRYCY: 12 ms
 NATURALNA ROZDZIELCZOŚĆ PRACY: 1280 x 1024 punkty
 KĄT WIDZENIA OBRAZU (POZIOM/PION): 170°/170°
 JASNOŚĆ: 450 cd/m2
 KONTRAST: 1000:1
 POBÓR MOCY: do 50 W (w stanie spoczynku mniej niż 1 W)
 RODZAJ WTYCZKI/KABLA SYGNAŁU: DVI-D, D-Sub, kompozytowe, S-Video, komponentowe
 DODATKOWE: wbudowane głośniki stereo (2x3W) + subwoofer (5W)
 CIĘŻAR: 7,8 kg
 WYMIARY: 240 x 400,4 x 466,6 mm
 GWARANCJA: 36 miesięcy

Sony SDM-HX75 i MFM-HT95

Monitory ciekłokrystaliczne, które przedstawialiśmy, należały do różnych grup – tanich, specjalizowanych lub profesjonalnych. Charakteryzowały się one różnymi cechami, ale także niejednokrotnie na ich przykładzie można było pokazać ciekawe rozwiązania technologiczne. Tym razem mamy „na tapecie” dwa produkty firmy Sony, która dość rzadko gościła na naszych łamach.

Pierwszy to Sony SDM-HX75, wyróżniający się bardzo ładną stylistyką obudowy oraz odbijającą wszystko wokół niczym lustro powierzchnią ekranu. Może trochę przesadziłem z tym „wszystkim”, lecz jest to kolejne urządzenie z superładną powierzchnią. Matryca wykonana w tej technologii pozwala na uzyskanie bardzo dobrego odwzorowania barw, w tym przede wszystkim niemal doskonałej czerni – Sony nazwało to X-black. Bardzo przydatną funkcją jest możliwość wyboru jednego z czterech trybów pracy: PC, Auto, Game i Movie. W każdym z nich jasność i kontrast dobierane są tak, by jak najlepiej dawało się wykorzystywać wyświetlacz podczas pracy z różnymi rodzajami obrazu. W trybie PC opcję są tak dobrane, by długotrwała praca z tekstem czy stronami WWW nie męczyła wzroku. Auto pozwala na dobór parametrów do warunków panujących w danej chwili wokół urządzenia (oświetlenie). Movie ustala maksymalną jasność i kontrast, ale i sprawia, że barwy stają się cieplejsze,

co znacznie poprawia komfort oglądania filmów. Game ustawia tak parametry, by nawet drobne szczegóły obrazu były widoczne – coś jak zwiększenie parametru gamma. Regulacja i wybór trybów odbywają się za pomocą przycisków na prawej krawędzi bocznej monitora.

Nie ma jednak urządzeń bez wad. Mankamentem monitora jest – jak już wspominałem – powierzchnia ekranu odbijająca otoczenie, co może niektórych nieco irytować.

Drugim monitorem jest Sony MFM-HT95 – intrygujący już na pierwszy rzut oka. Dużą 19-calową matrycę umieszczono w bardzo solidnej i ciężkiej srebrzystej obudowie, która nie ma stojaka, tylko opiera się na regulowanej tylnej podpórce. Ogólnie sprawia wrażenie topornego, choć ładnego urządzenia. Jak to mówią, diabeł tkwi w szczegółach. Jest to nie tylko monitor, gdyż zamontowano w nim tuner telewizyjny oraz kilka wejść dla sygnałów

wideo i z kart graficznych (DVI-D, D-Sub, kompozytowe, S-Video, komponentowe). Aby można było słuchać w miarę dobrego dźwięku, zastosowano dwa głośniki 3-watowe i mały, 5-watowy subwoofer (SRS WOW). Muszę przyznać, że dźwięk z gier czy filmów jest znośny, by wręcz nie powiedzieć – dobry.

Podobnie jak w poprzednim modelu, tu także zastosowano matrycę w systemie X-black, będącą w stanie wyświetlać nie tylko obraz z karty graficznej (1280 x 1024), ale także HDTV (480p/720p/1080i). Sprawdza się ona nad wyraz dobrze, zważywszy na fakt, że obraz

jest świetnie widoczny pod dużymi kątami.

Większość funkcji sterowana jest pilotem. Ciekawostką jest możliwość podglądania obrazu TV podczas pracy na komputerze (PiP). Każde z wejść video ma także przypisane stereofoniczne wejście audio.

Krótkie to opisy, lecz nawet kilka stron nie wyczerpałoby tematu, gdyż o każdej z wymienionych funkcji można by napisać elaborat. W obydwu tych konstrukcjach Sony postarało się o zapewnienie jak najlepszych parametrów, a także prostotę obsługi. Sam wybrałbym 19tkę. [CDA]



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
 DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
 ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

■ CENA: 99 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: MSI Polska, ul. Łowicka 56/1
 02-531 Warszawa, tel. (0 22) 848-14-42
 ■ WWW.MSI-POLSKA.PL

MQC | ET GO HOME!

KONKURS SMS

Wygraj 3 kamery internetowe MSI StarCam 370 +
 Odpowiedz na pytanie konkursowe:
 Ilu palców ma ręka jest podstawką dla kamery MSI StarCam 370i?
 A. 3 B. 4 C. 5
 Odpowiedz wpisując według schematu:
 CAMSX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie
 konkursowe (A, B lub C) i wyslij sms pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
 Na zgłoszenia czekamy do 3 listopada 2005 r.

Fundatorem nagród jest
<http://www.msi-polska.pl>



Wyróżnienie: za nowatorskie
 rozwiązania i ciekawe wykonanie przy
 cenie przeznaczonej do tej pory dla
 urządzeń „z niskiej półki”.

■ Duch ET żyje w tej
 kamerce!

■ DANE TECHNICZNE
 ROZDZIELCZOŚĆ MAKSYMALNA: 640
 x 480 (filmy i zdjęcia)
 MAKSYMALNIE FPS: 30
 PRZYCIŚK ZDJĘCIA: jest
 OSTROŚĆ: od 3cm do nieskończoności
 AUTOMATYCZNE PODŚWIETLANIE
 FORMAT OBRAZU: RGB24
 POŁĄCZENIE: USB 1.1
 MIKROFON: jest
 DIODY: białe światło, zasięg 3 metry
 PODCZERWIENIE: 3 diody, zasięg do 2
 metrów

MSI StarCam 370i

Nie tak dawno temu odstawiłem ostatniego „febka” (po napisaniu testu do CDA 09/05) i zakrzyknąłem: „dość, koniec z kamerkami na wiele miesięcy!”. Jak widać, nie mam zbyt silnej woli, bo StarCamowi nie mogłem się oprzeć.

Wszystko to za sprawą pierwszego wrażenia – kamera MSI wygląda naprawdę świetnie. Okrągła, czerwona główka z małym oczkiem, osadzona na długim i elastycznym drążku trzymającym się dzięki czteropalczastej łapie. Duże piwo dla człowieka, który to zaprojektował. Oprócz ciekawego wyglądu StarCam 370i charakteryzuje się również innym ciekawym rozwiązaniem – diodami działającymi na podczerwień, dzięki którym można „oświetlić” (bez wykorzystywania rzeczywistego źródła światła) nawet najciemniejsze miejsca. Dodatkowo, głównie z przyczyn estetycznych, kamerkę wyposażono w naprawdę świecące (białym światłem) diody u dołu.

W działaniu sprawdza się to dość dobrze, choć niestety urządzenie nie jest pozbawione wad. Największą jest niewątpliwie połączenie przez USB 1.1, które samo w sobie stanowi „wąskie gardło” dla danych, przez

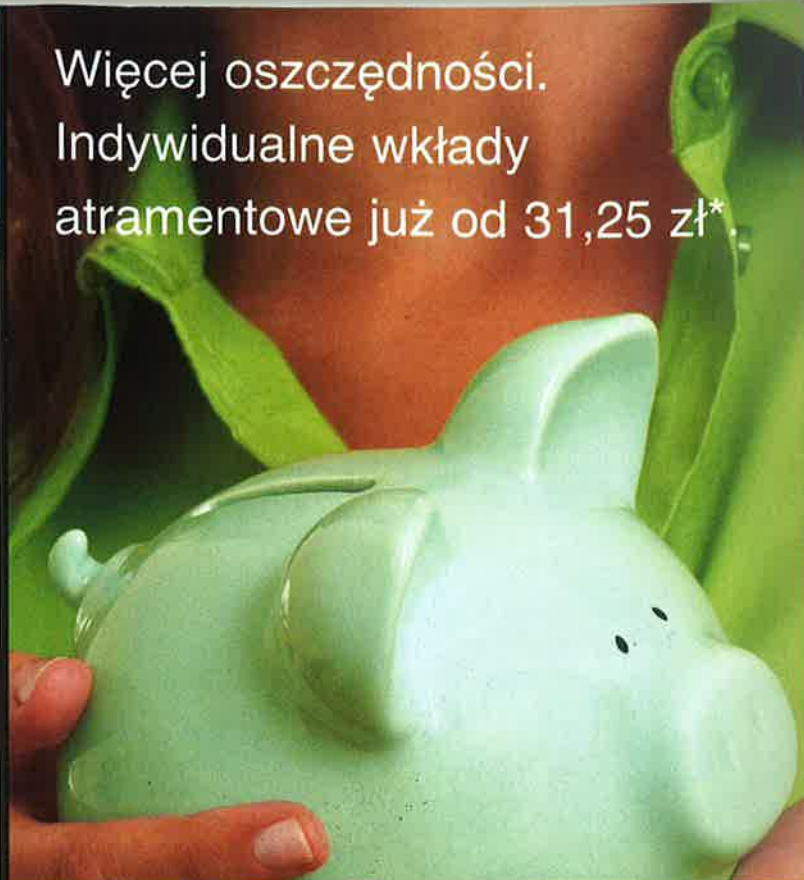
co nagrywane filmy nie są idealnie płynne. Czas reakcji matrycy również pozostawia wiele do życzenia (przy gwałtownych ruchach obraz jest całkowicie rozmazany). Pozytywnie zaskakują za to sterowniki – choć z pozoru są niezwykle proste, w praktyce pozwalają na całkiem sporo, m.in. nagrywanie filmów na czarno-biało.

Co jednak najciekawsze, MSI StarCam 370i jest urządzeniem niezwykle tanim jak na swoje możliwości. Nietypowe i przydatne rozwiązania ciekawie komponują się z kosmicznie sympatycznym wyglądem. Polecam, jeśli planujesz tego typu zakup. [CDA]



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Więcej oszczędności.
 Indywidualne wkłady
 atramentowe już od 31,25 zł*



- Więcej jakości
- Więcej trwałości
- Więcej oszczędności

31,25 zł*



*Sugerowana cena detaliczna łącznie z podatkiem VAT za tusz w pakiecie Multipack – wraz z 20 arkuszami papieru fotograficznego Epson Premium Glossy. 41,99 zł za tusz gdy ten kupowany jest oddzielnie.

Sięgnij po więcej dzięki
 oryginalnym tuszom i
 papierom firmy Epson

EPSON®
 EXCEED YOUR VISION

» CENA: 1449 zł
 » DOSTARCZY: Omnino - Importer
 iAUDIO, tel. (0 22) 499 81 22
 » WWW.IAUDIO.PL

» DANE TECHNICZNE
 PAMIĘĆ: 20 GB
 ODTWARZA: mp3, wma, ogg, asf,
 mpeg4, jpg
 CZAS PRACY: do 14 godzin

» CENA: 289 zł
 » DOSTARCZY: Alstor Sp. J.
 ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa,
 tel. (0 22) 675 55 15
 » WWW.PINNACLESYS.COM

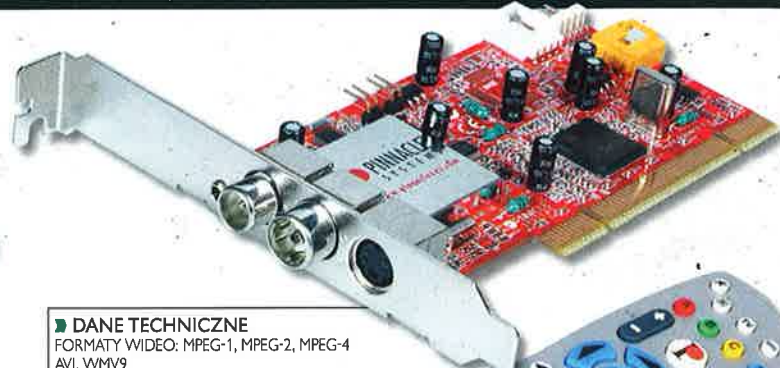
» DANE TECHNICZNE
 NAGRYWANIE VIDEO: obraz z tunera TV, wejścia wideo
 KOMPRESJA: MPEG-1 i 2 RT (4 poziomy; dla VCD, SVCD, DVD-long,
 play i DVD)
 FORMATY MUZYCZNE: MP3, MPEG-1 layer 2 (MPA), PCM, WAV, WMA

MQC | MAŁE CENTRUM MULTIMEDIÓW
MAX I/O | PILOTOWANIE KOMPUTERA?


» W małym ciele duże możliwości.

» DANE TECHNICZNE
 ŁADOWANIE: ok. 3 godziny
 POŁĄCZENIE: USB 2.0
 DYKTAŁON: mp3, 16-64 kbps
 WYMIARY: 103 x 61 x 14 mm
 RADIO: z możliwością nagrywania
 NAGRYWANIE PRZEZ LINE-IN: tak
 INNE: przewód line-in, ładowarka sieciowa,
 przejściówka USB -> mini USB

DODATKOWO MOŻESZ DOKUPIĆ:
 PILOT: 199 zł
 FUTERAŁ: 75 zł
 STACJA DOKUJĄCA: 99 zł



» DANE TECHNICZNE
 FORMATY VIDEO: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4
 AVI, WMV9
 FORMATY OBRAZÓW: JPEG, BMP, PNG i GIF
 WYPALANIE: Audio CDs, MP3 CD i DVD, VCD,
 S-VCD i DVD
 FORMATY TV: PAL/SECAM/NTSC
 STEREOFONIA: NICAM, CCIR Dual
 FM CARRIER, BTCS STEREO

» DANE TECHNICZNE
 PILOT: na podczerwień
 DŹWIĘK: wewnętrzne złącze do
 połączenia bezpośredniego z kartą
 dźwiękową
 DODATKOWE: adapter S-Video na
 Composite (chinch)
 OPROGRAMOWANIE: sterowniki,
 MediaCenter 3, Pinnacle
 MediaManager

iAudio X5

Zaraz po zakończeniu intensywnych testów MSI Megaplayera 533 dostałem inny odtwarzacz – iAudio X5. Niby służą one (mniej więcej) do tego samego, ale porównać ich żadną miarą nie sposób.

X5 to zupełnie inna półka – tak jakościowa, jak i cenowa. To nie jest zabawka przeznaczona dla ubogich studentów, choć akurat im przydałaby się najbardziej. Urządzenie iAudio to przede wszystkim 20 GB dysk, doskonały odtwarzacz, także radio i dyktafon – kompletna multimedialna maszyna.

Do jakości dźwięku nie mam żadnych zastrzeżeń, jest on po prostu znakomity, dodatkowo można go wspomagać bogatymi ustawieniami equalizera. Dyktafon również sprawuje się niemal idealnie. Niemal, gdyż pocieranie obudowy podczas nagrywania jest wyraźnie słyszalne, choć na szczęście nie zagłusza innych dźwięków. Również radio działa zadowalająco – nie ma problemu z czystością dźwięku, w dodatku audycje można nagrywać w locie, wciskając po prostu jeden przycisk.

Najciekawszą opcją jest jednak odtwarzanie filmów. Niby to tylko ciekawostka, ale wbrew pozorom na niewielkim wyświetlaczu X5 sporo widać – w sam raz na oglądanie czegoś w autobusie. Aby

odtworzyć plik wideo, trzeba go jednak wcześniej przekonwertować w dołączonym programie, co trwa niestety długo. Na swoim kompie (Athlon 2200XP) 16-minutowego DivX-a przerobiłem w 10 minut, a jego objętość zmniejszyła się z 290 do 34 MB (odtwarzacz wyświetla maksymalnie 12 klatek na sekundę, ale nie jest to widoczne).

iAudio X5 to niezwykle dobry sprzęt, któremu jednak o nieco brakuje. Np. konkurencyjny iRiver wiedząc, że nie może konkurować z tanimi odtwarzaczami, dodaje zawsze do pudełka dużo gadżetów, np. przeróżne futerały, smyczki czy opaski – tutaj są tylko dodatkowo płatne. Mimo to – polecam, jeśli masz za dużo pieniędzy. ;) | GDAI



Pinnacle PCTV 110i

Ostatnimi czasy coraz więcej produktów wyposażanych jest w aplikację sterującą urządzeniami oraz całym komputerem nazywane MediaCenter. Chodzi o jak największe uproszczenie obsługi wszelkich multimediiów za pomocą pilota – stworzenie domowego centrum rozrywki.

Podobnie ma się rzecz z kartą tunera telewizyjnego Pinnacle PCTV 110i, który w zestawie ma stosowne oprogramowanie, pilot oraz odbiornik fal podczerwonych.

Karta wydaje się bardzo niepozorną konstrukcją, lecz możliwości ma spore. Prócz stacji telewizyjnych odbiera także radiowe, jak również pozwala przeglądać i zapisywać sygnał wideo ze złącza S-Video.

Dołączona aplikacja MediaCenter 3 jest zlokalizowana (polskie menu) i pozwala na sterowanie nie tylko funkcjami tunera, ale także na wypalanie filmów czy programów na płytach DVD. Pinnacle MediaManager pozwoli odtworzyć filmy niemal we wszelkich znanych formatach, a i na nagrywanie programów TV lub wideo z kompresją MPEG 1 i 2. Nie pominięto funkcji programowania zapisu audycji radiowych i telewizyjnych o zadanej godzinie (cyfrowy magnetowid), a także o szalenie przydatnej funkcji TimeShift – nagrywanie i odtwarzanie w locie – docenią to szczególnie kibice i telemaniacy, których pęcherz często nalega,

a nie cierpią tracić przez to meczu czy ważnej sceny w filmie.

Dobrze sprawuje się także dołączony pilot. Jest on dość duży, lecz dzięki temu udało się na nim umieścić ergonomiczne i duże przyciski, oznakowane kolorami, różnymi kształtami, a także bardzo wyraźnymi napisami i symbolami. Wszelkich operacji dokonuje się nim wygodnie i szybko – jest to jeden z najciekawszych pilotów, jakimi miałem okazję się posługiwać.

Ogólnie rzecz ujmując, Pinnacle PCTV 110i jest ciekawą propozycją dla wygodnickich użytkowników, którzy planują zamienić własne PC w domowe centrum multimedialne – szczególnie mogą ją polecić tym, którzy chcą zbudować komputer typu barebone. | GDAI



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wyposażenie/żydatność/możliwości
 DODATKI – Programy/Gry/Pozwiedli/Bazena/Gadżety
 ECO – Ceny porównania do POWER i DODATKI

» CENA: 129 zł
 » DOSTARCZYŁ: MSI Polska, ul. Łowicka 56/1
 02-531 Warszawa, tel. (0 22) 848 14 42
 » WWW.MSI-POLSKA.PL

» DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: MSI
 NAZWA: MSI MegaPlayer 533
 PAMIĘĆ: 128 MB
 ZASILANIE: 1xAAA (w komplecie)

CZYTNIK KART: SD/MMC
 POŁĄCZENIE: USB 2.0
 ODTWARZA: mp3, wma
 NAGRYWANIE DŹWIĘKU: tak, w formacie wav
 RADIO: tak

SŁUCHAWKI: z obrotą

MQC | DOBRE I TANIE?

MSI MegaPlayer 533

MSI wypuszczając MegaPlayera chce zdobyć nowy rynek – tanich odtwarzaczy dla mniej wymagających, ale przede wszystkim mniej zamożnych odbiorców. Pewnie im się to uda.

Wszystko za sprawą testowanego urządzenia. Przyznam, że byłem pod wielkim wrażeniem, gdy zobaczyłem jego specyfikację techniczną. Odtwarza mp3 i wma, jest leciutki, ma **zintegrowane radio i dyktafon** oraz – co szczególnie miłe – czytnik kart SD. **A wszystko to za 129 złotych.** Po prostu rewelacja. Niestety po wzięciu odtwarzacza do ręki i kilkuminutowej zabawie już wiadomo, czemu jest on tak tani.



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Przede wszystkim **jakość dźwięku odstaje od playerowej normy.** Przy głośniejszym słuchaniu muzyki uszy drażni też ciągły, jednostajny szum, który przeszkadzać będzie nie tylko melomanom, ale i zwykłym użytkownikom. Jakość radia też pozostawia wiele do życzenia (nie można niestety go nagrywać), zaś dyktafon... No cóż, to w ogóle jest jakaś parodia – głos jest straszliwie zniekształcony i ledwo słyszalny.

Jeśli jednak nie masz zbyt dużych pieniędzy, a potrzebny ci odtwarzacz do słuchania muzyki w drodze do szkoły, możesz 533 kupić. Wszystko jest lepsze niż szumy z ulicy. Dodatkowo warto wspomnieć o możliwości rozbudowy pamięci odtwarzacza. Stan-

» Całkiem niezły jak na swoją cenę.

dardowo oferuje on 128 MB, ale możesz tę objętość śmiało powiększyć, dodając kartę SD (co jest szczególnie przydatne, jeśli np. masz tańszą w nieużywanym codziennie aparacie cyfrowym). Szkoda tylko, że aby ją wsadzić, musisz zdejmować pokrywkę na baterię – urządzenie jest zrobione z lekkiego i mało solidnego plastiku, więc na pewno po jakimś czasie ulegnie on uszkodzeniu. [CDA]



» INNE
 KABEL USB Z PRZEJŚCIÓWKĄ
 NA MINI USB

Wszyscy robią dla innych



HIS RADEON X700 ICEQ (AGP)

■ CENA: 599 zł

■ DOSTARCZYŁ: PRONOX TECHNOLOGY SA

■ WWW.PRONOX.PL

HIS RADEON X700 (PCI-E)

■ CENA: 499 zł

■ DOSTARCZYŁ: PRONOX TECHNOLOGY SA

■ WWW.PRONOX.PL

TECH-NICK | PROPOZYCJA DLA MNIEJ ZAMOŻNYCH

■ DANE TECHNICZNE

PROCESOR 3D: ATI Radeon X700
PAMIĘĆ: 128 MB GDDR3
ZEGAR GPU/MEMORY: 400/700 MHz
MAGISTRALA: AGP 8x
DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA VIDEO: tak, ViVo
WEJŚCIA VIDEO: tak, ViVo
OPROGRAMOWANIE: sterowniki,
PowerDirector 3 SE Plus, Power2Go 4, 3D
Album PicturePro, gra Dungeon Siege, wersje
demonstracyjne programów użytkowych i gier
DODATKOWE: potrzebne przewody
i przejściówki



HIS RADEON X700 ICEQ (AGP)



HIS Radeon X700 IceQ AGP i X700 PCI-E

Tym razem nie zajmowałem się urządzeniami z górnej półki, czyli „wypasami” – a postanowiłem sprawdzić, jak radzą sobie karty z układami ATI X700 w wersji AGP i PCI-E.

Jako że wielu użytkowników ma komputery ze złączami AGP 8x, warto byłoby polecić im kartę, której cena nie przekracza 600 złotych, a wydajność powinna wystarczyć do zabawy nowymi grami.

Kryteria te spełnia karta **HIS X700 IceQ**, która ma **128 MB pamięci GDDR3** taktowanej zegarem **700 MHz**. Procesor działa ze standardową częstotliwością 400 MHz. Jednakże tak szybkie pamięci wymagają dobrego odprowadzenia ciepła, a i procesor graficzny nie pogardzi chłodzeniem – firma HIS zasto-

sowała system IceQ, dzięki któremu niezbyt głośna praca wentylatora sprawia, że powietrze owiewając spore radiatory zapewnią poprawną pracę sprzętu. Niepodkrecona w żaden sposób karta osiągnęła całkiem niezłe rezultaty w większości testów, co pozwala sądzić, że nawet w nowszych grach użytkownik będzie miał zapewnioną komfortową zabawę w rozdzielczości 1024 x 768 punktów, nawet po włączeniu 4-krotnego wygładzania krawędzi oraz 16-krotnego filtrowania anizotropowego. Wyższe rozdzielczości można użytkować, lecz bez tych efektów, gdyż obraz często zaczyna

zabkować i gra zamienia się w denerwujący slideshow.

Minusem całości jest standardowe przy IceQ zajmowanie przez tę „chłodziarkę” sąsiadującego z AGP slotu PCI. Niestety, wyżylowane układy generują sporo energii cieplnej, którą jakoś trzeba odprowadzić, a na razie duży radiator to jedna z najlepiej sprawdzających się konstrukcji. Obudowa kanału powietrznego podświetlona jest niebieskimi diodami, a na dodatek wykonano ją z materiału świecącego w promieniach ultrafioletowych – czyli jest to także coś dla maniaków mod-

dingu lub estetów pragnących, by ich pecet się wyróżniał.

Drugą kartą, którą pomęczyłem testami, jest **HIS X700 PCI-E z 256 MB** pamięci na pokładzie, lecz taktowanej dużo niższym niż u poprzedniczki zegarem, a mianowicie **500 MHz**. Tak niskie taktowanie sprawiło, że chłodzony aktywnie (radiator z wentylatorkiem) jest jedynie rdzeń procesora graficznego. Co ciekawe, niezbyt imponującej wielkości radiator wykonano z metalu przypominającego kolorem mosiądz lub „złoto”, a na dodatek... podświetlono go diodami na niebiesko. Takie podej-

Wyniki porównania

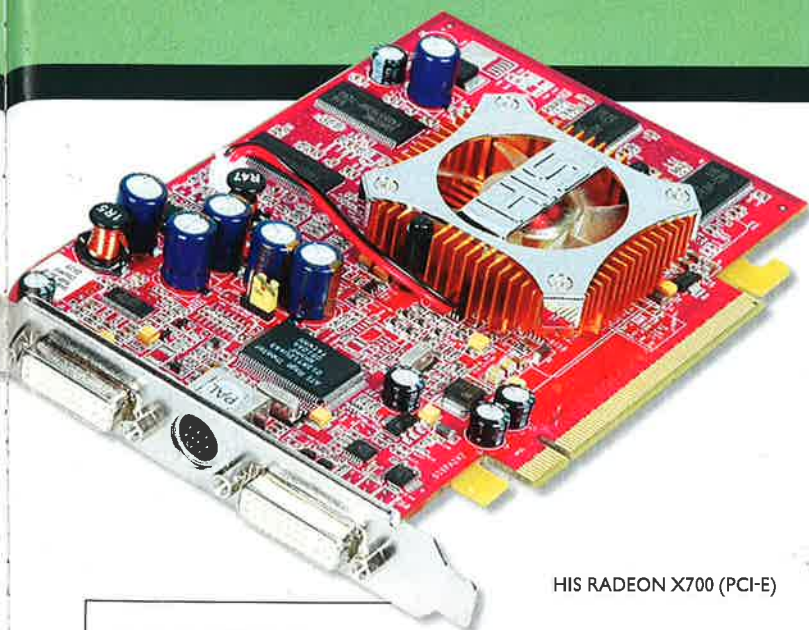
	HIS Radeon X700 IceQ AGP Standard	HIS Radeon X700 IceQ AGP 4 Anisotropy/8 Aniso	HIS Radeon X700 PCI-E Standard	HIS Radeon X700 PCI-E 4 Anisotropy/8 Aniso	Sapphire Radeon X800 GT Standard	Sapphire Radeon X800 GT 4 Anisotropy/8 Aniso	Gigabyte GV-NX66H28D Standard	Gigabyte GV-NX66H28D 4 Anisotropy/8 Aniso
3DMark 03 / 05	6450/2100	3532/1731	6225/2859	3146/2476	9263 / 4068	5508 / 3669	8797 / 3643	4569 / 2683
Codecreatures	3675	2114	3760	1903	4897	3748	4661	2157
X-2 The Threat (1600)	34,658	22,449	33,416	19,931	42,218	29,082	49,822	50,847
UT 2003 (Flyby/Balmatch 1600)	123,57/70,88	80,97/58,62	112,11/80,03	66,62/50,21	189,37/92,10	129,19/86,51	178,57/87,08	64,50/50,85
FarCry (1024/1500 Max Detail)	47,32/28,39	33,67/13,65	60,14/25,7	32,54/14,38	73,40/43,14	64,00/25,59	63,41/43,83	38,9/18,02
Aquamark 3 (FPS)	46,3124	37,519	47,915	34,666	53,836	48,734	59,99	44,79
Doom 3 (Med/High/Ultra/Ultra 1600)	66,1/56,3/36,8/16,1	47,7/35,7/19,9/7,6	87,7/58,1/34,9/17,1	42,7/30,3/20,2/10,1	106,5/90,1/62,7/29,5	75,8/56,5/37,5/17,3	102,9/100,3/84,5/1*	80,7/60,8/39,7/1*
The Project (1024)	23,34	16,04	23,49	14,47	39,86	28,13	*	*
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	33,9/18,57	26,82/14,20	30,56/16,31	22,92/11,94	50,17/27,37 (1*)	39,84/21,04 (1*)	*	*

Sterowniki Catalyst 5.7

X - Testu nie udało się uruchomić; * - Testu nie wykonywano, SM - Shader Model

Zestaw testowy 1: Płyta - ASUS P5AD2 Premium, Procesor - Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz), Pamięć - 2*Gell. 512 MB PC2-5300, Karta dźwiękowa - Creative Audigy 4 Pro

Zestaw testowy 2: Płyta - ASUS P4C800 Deluxe, Procesor - Intel Pentium 4 3,06 GHz, Pamięć - 2*Kingmax 512 MB DDR533, Karta dźwiękowa - Creative Audigy Platinum EX



HIS RADEON X700 (PCI-E)

■ DANE TECHNICZNE

PROCESOR 3D: ATI Radeon X700
 PAMIĘĆ: 256 MB GDDR3
 ZĘGAR GPU/MEORY: 400/500 MHz
 MAGISTRALA: PCI-E
 DOSTĘP DO PAMIĘCI: 256-bitowy
 WYJŚCIA DVI: tak
 WYJŚCIA VIDEO: tak
 WYJŚCIA VIDEO: brak
 OPROGRAMOWANIE: sterowniki,
 PowerDirector 3 SE Plus, Power2Go 4, 3D
 Album PicturePro, gra Dungeon Siege, wersje
 demonstracyjne programów użytkowych i gier
 DODATKOWE: potrzebne przewody
 i przejściówki



ście do chłodzenia sprawia, że karty lepiej nie podkręcać, chyba że zamontuje się potężniejszy radiator z wentylatorem i odprowadzi dodatkowo ciepło z modułów pamięci. Jeśli się to zrobi, można wycisnąć z układów do kilkunastu procent dodatkowej mocy, lecz wyników takich jak w przypadku poprzedniego urządzenia już się nie uzyska.

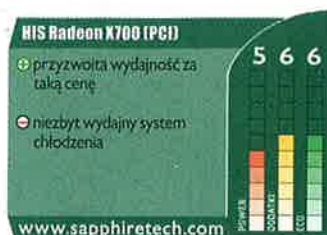
Po przejrzeniu wyników w tabelce wiadać, że w niektórych testach szybkości pracy tych różnych urządzeń są zbliżone, lecz czasem wyższe wartości ma wersja PCI-E, a czasem AGP. Może to dziwić, zważywszy na dużo niższe taktowania karty PCI-E, lecz wszystko to wynika z różnic w przepustowości magistral AGP 8x i PCI-Ex16, szybkości taktowania pamięci oraz jej pojemności. Tam, gdzie stosowane są duże tekstury, po-

jemność ma większe znaczenie niż szybkość, natomiast w grach korzystających z mniejszych bitmap szybkość zwycięża nad pojemnością. Podkreślić należy także, że platformy testowe różnią się od siebie i nie do końca można porównywać ich wyniki.

Obydwie konstrukcje mogą spełnić wymagania użytkowników, którzy nie zamierzają bić rekordów wydajności w nowych grach, wybitnie obciążających procesor graficzny i pamięci. Układy X700 nie są tytanami wydajności na miarę X800, lecz w zupełności wystarczą do zabawy i pracy, szczególnie gdy rozrywka nie jest najważniejszym zastosowaniem komputera. Podkreślić należy także fakt, że do popularnych notebooków średniej klasy montowane są obecnie coraz częściej układy X700 w wersji mobilnej. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydajność/przydatność/możliwości
 DODATKI - Programy/Gry/Przewodniki/Baterie/Gadżety
 ECO - Cena porównana do POWER i DODATKI

GAINWARD goes Like hell

DEMONY
szybkości:

**Ultra/3500 PCX XP
Golden Sample**

procesor
pamięć
taktowanie
wyjścia

NVIDIA GeForce 7800 GTX
256 MB / 1.6 ns/256-bit
470/1300 MHz
2xDVI, VIVO

Absolutny lider wydajności wśród kart graficznych oparty na najnowszym, 24-ro potokowym chipsecie nVidii.

PCI EXPRESS

**Ultra/1960 PCX XP
Golden Sample**

procesor
pamięć
taktowanie
wyjścia

NVIDIA GeForce 6600 GT
128 MB / 1.6 ns/128-bit
540/1050 MHz
2xDVI, VIVO

Jeden z najszybszych GeForce 6600GT na rynku - wersja specjalna Golden Sample.

PCI EXPRESS

**Ultra/1960 XP
Golden Sample**

procesor
pamięć
taktowanie
wyjścia

NVIDIA GeForce 6600 GT
128 MB / 1.6 ns/128-bit
540/1050 MHz
2xDVI, VIVO

Elitarna wersja Golden Sample oparta na przebojowym chipsecie nVidii.

AGP EX

MULTIMEDIA VISION®

wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD
 02-295 Warszawa, ul. Emaliowa, tel. (22) 338 9000
 www.gainward.pl

► DOSTARCZYŁ: Action, ul. Dawidowska 10
02-800 Warszawa, tel. (0 22) 332 16 00

► WWW.TITAN-CD.COM

► DANE TECHNICZNE
COOLING EXTENDER (TTC-ALC3)

CENA: 35 zł

ZASILANIE: 20-pinowe złącze zasilania ATX
LICZBA OBSŁUGIWANYCH WENTYLATORÓW: 2
DODATKOWE: wymaga dwóch złączy zasilających
wentylatory na płycie głównej

INNE: w komplecie są potrzebne przejściówki i przewody

MIKE-L | KONTROLA CHŁODZENIA I NIE TYLKO...

► DANE TECHNICZNE
HARD DISK DRIVE COOLER (TTC-HD12)

CENA: 21 zł

WYMIARY CAŁOŚCI: 125 x 100 x 15 mm
WYMIARY WENTYLATORA: 60 x 60 x 10 mm
ZASILANIE: Molex 12V
MOC POBIERANA: 1,68 W
OBROTÓW: około 3600 RPM
PRZEPŁYW POWIETRZA: około 15 CFM
CIŚNIENIE STATYCZNE: 1,78 mm H₂O
HAŁAS: do 26 dBA

► DANE TECHNICZNE
TWIN-FAN HDD COOLER (TTC-HD22)

CENA: 40 zł

WYMIARY CAŁOŚCI: 130 x 100 x 16 mm
WYMIARY WENTYLATORA: 60 x 60 x 10 mm (2 sztuki)
ZASILANIE: Molex 12V
MOC POBIERANA: około 4 W
OBROTÓW: około 3600 RPM (x2)
PRZEPŁYW POWIETRZA: około 30 CFM
CIŚNIENIE STATYCZNE: 1,78 mm H₂O (x2)
HAŁAS: do 26 dBA (jeden wentylator)



Przydatne gadżety Titana

W komputerze nagrzewa się wiele elementów. Nie są to tylko procesor, karta graficzna czy chipset płyty głównej. Zasilacz – mimo fabrycznych wiatraków – często także wypuszcza z siebie gorące wyziewy.

Jednymi z czulszych na skoki temperatury urządzeń są dyski twarde, które w niektórych konfiguracjach pracują w bardzo trudnych warunkach. Często montuje się je w miejscach, w których nie mają dobrej wentylacji, lub jeden nad drugim, co czasem sprawia, że wzajemnie się podgrzewają. Niektóre – mimo sporych odległości od innych elementów – pracują przez cały czas i trzeba je jakoś chłodzić. Jeśli obudowa nie ma stosownych wentylatorów, należy zamontować na nich specjalne stelaże z wentylatorem lub dwoma (zdarzają się także pasywne układy). Titan ma w swojej ofercie dwa zestawy: **Hard Disk Drive Cooler (TTC-HD12)** i **Twin-Fan HDD Cooler (TTC-HD22)**. Plastikowy stelaż montowany jest za pomocą śrubek do tej części dysku, w której znajdują się ukła-

dy scalone, najbardziej wrażliwe na gorąco. Zestaw z dwoma wentylatorami sprawuje się lepiej, choć jest zdecydowanie głośniejszy. Zasilanie nie jest pobierane z płyty głównej, lecz z wtyczki Molex z zasilacza. Całość sprawowała się nad wyraz dobrze i dysk mimo długiej i wyťažonej pracy był chłodniejszy o kilka stopni od trybu standardowego. Dwa wentylatory sprawiły, że temperatura spadała o dalsze 3-4 stopnie.

Jeśli mamy w komputerze kilka wentylatorów podłączonych do gniazd zasilających na płycie głównej, która nie ma automatycznej regulacji prędkości, dobrym rozwiązaniem będzie zastosowanie ręcznego kontrolera obrotów. W tym przypadku **Adjustable Fan Speed Controller (TTC-SCO2)** poradzi sobie nawet z trzema takimi

wiatrakami – procesora, obudowy i dowolnym innym. Moduł montuje się w zatoce na napędy 5,25". Duży skok potencjometrów zapewnia płynną regulację, a kolorowe podświetlenie sprawia, że całość prócz użytkowych walorów zyskuje także punkty za estetykę.

Najciekawszą – według mnie – konstrukcją Titana jest **Cooling Extender (TTC-ALC3)**. Jest to specjalna przystawka, której zadaniem jest podtrzymanie działania dwóch wentylatorów w komputerze przez 5 minut po wyłączeniu komputera. Zasilanie pobierane jest dzięki zastosowaniu przejściówki do zasilania płyty głównej oraz dwóch złączy dla wentylatorów na płycie. W systemach ATX płyta główna przez cały czas ma doprowadzane napięcie, lecz jest pobierana znikoma ilość energii – tu

wykorzystano ten fakt. Oczywiście gdy wtyczka zostanie wyciągnięta z sieci, wentylatory nie będą pracowały. Do czego może służyć takie urządzenie? Jeśli ktoś nie zdaje sobie sprawy, spieszę z wyjaśnieniami, że po wyłączeniu komputera część podzespołów jest nadal gorąca. Przykładowo procesor, chipset lub karta graficzna. Pozbawione zasilania wiatraki nie chłodzą już radiatorów, co czasem może zdecydowanie niekorzystnie wpływać na żywotność istotnych układów.

Każdy z przedstawionych pokrótce produktów może się znaleźć w komputerach czytelników, którzy cenią przede wszystkim zapewnienie optymalnych warunków podzespołom komputera. Zwłaszcza że ich ceny nie są zbyt wygórowane. [COA]

Hard Disk Drive Cooler

- niezbyt głośny
- dobrze spełnia swoją rolę
- nie można kontrolować obrotów

6 0 7

www.action.pl

Twin-Fan HDD Cooler

- bardzo dobrze chłodzi układy HDD
- wyraźnie słyszalny szum
- nie można kontrolować obrotów

7 0 6

www.action.pl

Adjustable Fan Speed Controller

- estetyczny wygląd
- świetnie działa
- gdyby tak jeszcze miał możliwość pobierania energii z zasilacza (dodatkowe wentylatory)

6 2 7

www.action.pl

Cooling Extender

- podtrzymuje zasilanie wentylatorów przez prawie 5 minut
- wydłuża żywotność podzespołów komputera
- problem przy 24-pinowym zasilaniu ATX 2.0

7 2 8

www.action.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównania do POWER i DODATKI

TITAN VANESSA L-TYPE |

■ CENA: 150 zł
 ■ DOSTARCZYŁ: Action, ul. Dawidowska 10,
 02-800 Warszawa, tel. (0 22) 332-16-00
 ■ WWW.TITAN-CD.COM

■ DANE TECHNICZNE
 PLATFORMA: Intel P4 – socket 478/775; AMD K7
 – socket 462; K8 – socket 754/939/940
 TRANSFER CIEPŁA: ciepłowod (25 mm średnicy)
 RADIATOR: aluminiowe blaszki w kształcie motyla

TECH-NICK | WIELKIE, CICHE I CHŁODZI...

■ DANE TECHNICZNE
 WENTYLATOR: 120 x 120 x 25 mm
 REGULACJA OBROTÓW: panel
 z potencjometrem
 ŁOŻYSKO: kulkowe
 OBROTY WENTYLATORA: 1150
 – 1800 RPM
 PRZEPŁYW POWIETRZA: 33.53
 – 71.09 CFM
 HAŁAS: 20 – 34 dBA
 WYMIARY RADIATORA: 150 x 130
 x 117 mm
 WAGA: 800 g
 POBÓR MOCY: 3 – 10.2 W
 DODATKOWO: pasta
 termoprzewodząca Nano Blue,
 śrubokręt



Titan Vanessa L-Type

Od czasów pierwszego modelu z serii Vanessa Titan przedstawił nam kolejne wcielenie modelu Siberia. Teraz nadszedł czas na kolejnego „motyla”.

Tym razem jest to model L-Type, charakteryzujący się jednym **bardzo grubym kominem** – przewodem cieplnym, który podstawą bezpośrednio przylega do rdzenia niemal dowolnego procesora (Intel P4 – socket 478/775; AMD K7 – socket 462; K8 – socket 754/939/940). Ważne jest także to, że można go bezpiecznie zamontować dzięki specjalnym stelażom (sztywna konstrukcja), a mankamentem – że musimy zdemontować płytę główną, gdyż część konstrukcji mieści się na jej spodniej stronie. Mimo potężnej budowy i wagi około 800 g nie ma zbyt wielkiego ryzyka uszkodzenia płyty. Dość grube blaszki radiatora przytwierdzone są bezpośrednio do komina cieplnego. Dodatkowym chłodzeniem całości zajmuje się dość cichy, sterowany za pomocą potencjometru **12-centymetrowy wentylator**. Całości dopełnia dołączona pasta termoprzewodząca Titan Nano Blue, poprawiająca przepływ energii cieplnej z procesora do podstawy ciepłowod.

Jeśli pominąć konieczność demontażu płyty, instalacja L-Type jest bardzo prosta i nie powinna nikomu przysporzyć wię-

szych problemów. W zestawie znajduje się nawet specjalny śrubokręt ułatwiający przykręcanie elementów.

Model ten jest jak na razie jednym z najmocniejszych, jakie dane nam było testować. Pod względem wydajności przebił wszystko, lecz stosunek ceny do możliwości ma zdecydowanie gorszy od opisywanego kilka numerów temu Freezera.

Jeśli zależy komuś na bardzo wysokiej wydajności (przy zastosowaniu z najszybszymi procesorami) i zdecydowanie niskiej głośności zestawu, Titan Vanessa L-Type jest ciekawą propozycją. Uniwersalność może mieć niebagatelne znaczenie przy migracji na różnych platformach sprzętowych. **[CDA]**



Wyniki porównania

	Firma Titan	Arctic Cooling	Gigabyte	Scythe	Titan
	Nazwa Vanessa L-Type	Freezer 7	GH-PDU21-MF	Kamakiri	Vanessa S-Type
Obrotów (RPM)	1150 1800	2163 2519	1700 3200	1400 5000	1300 2500
Temperatura w spoczynku (°C)	38 36	36 x	40 38	42 38	44 40
Temperatura podczas pracy (°C)	52 49	x 53	66 58	65 54	68 55

FREEZONE
 PENTAGRAM Xtreme Cooling Division

COOL 'EM
 ALL!!!



QVC-120 Cu+ QVC-100 Cu+ QC-80 Cu QVC-100 AICu+ QV-100 AICu+



MULTIMEDIA VISION®

wyłączny dystrybutor produktów PENTAGRAM
 02-295 Warszawa, ul. Emaliowa 28
 tel. (22) 330 9000, www.pentagram.pl

PENTAGRAM GROUP
 www.pentagram.com.tw

PENTAGRAM
 THE PERFECT SIMPLICITY

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty otrzymasz prezent,
a dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION
po atrakcyjnej cenie 10 zł!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD-Action z CD lub z DVD **w cenie 153 zł**

Za 12 wydań z DVD kupionych w kiosku zapłacisz 178,80 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 25,80 zł**

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD-Action z CD lub z DVD **w cenie 76,50 zł**

Za 6 wydań z DVD kupionych w kiosku zapłacisz 89,40 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz 12,90 zł**

wariant III

Prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD-Action z CD + PC Format z CD lub
CD-Action z DVD + PC Format z DVD
w cenie 259,90 zł

Za 12 wydań z DVD - CD-Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 381,60 zł, zamawiając pakiet **oszczędzasz 121,70 zł**

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD-Action z CD + PC Format z CD lub
CD-Action z DVD + PC Format z DVD
w cenie 137 zł

Za 6 wydań z DVD - CD-Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 190,80 zł, zamawiając pakiet **oszczędzasz 53,80 zł**

Zamówione w prenumeracie pakietowe miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zgodnie z harmonogramem druku.



PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i Internetu. W każdym numerze CD lub DVD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

Symbol: DMV



DREAMWEAVER 4

Książka przeprowadza Czytelników krok po kroku przez proces projektowania atrakcyjnych witryn sieciowych. Jest adresowana zarówno do początkujących użytkowników programu, jak i profesjonalistów. Została napisana w taki sposób, żeby nawet ci, którzy nie mają wiedzy na temat projektowania, mogli tworzyć atrakcyjne strony WWW.

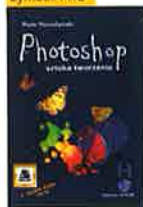
Symbol: FLA



Flash 5

Książka prezentuje prosty sposób poznawania programu służącego do tworzenia grafiki w sieci WWW. Uczy tworzenia kluczowych ramek oraz interakcyjnych animacji i uzyskiwania funkcjonalnych stron internetowych. Po przedstawieniu podstawowych elementów programu, czytelnicy przechodzą do konkretnych projektów, które stanowią fundament tworzenia własnych animacji.

Symbol: PHO



Książka "Photoshop - sztuka tworzenia" nie jest kolejnym podręcznikiem obsługi programu Adobe Photoshop. Pokazuje ona raczej metody, które można wykorzystać podczas własnej pracy twórczej dla uzyskania ciekawych grafik. Kolejne 24 rozdziały odnoszą się do kolejnych epok historii sztuki. Ukazują one, w nawiązaniu do danej epoki, możliwości Photoshopa w dziedzinie tworzenia i przetwarzania obrazu. W książce zawarte są także informacje teoretyczne, które będą pomocne przy tworzeniu grafiki z zastosowaniem zarówno Photoshopa, jak i innych narzędzi graficznych.



PODANE CENY PRENUMERATY NIE
OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.

**ZAKUP KAŻDEGO WYBRANEGO GADŻETU POWIĘKSZA WARTOŚĆ
PRENUMERATY ODPOWIEDNIO O 10 ZŁ, 20 ZŁ LUB 30 ZŁ.**

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:

Prosimy o wpisanie w kratkach (literacja - rob) od którego chcecie Panelko, by rozpoczął się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr:

w cenie

Wybieram następujący prezent:

DMV ☐

FLA ☐

PHO ☐

Wybieram następujący gadżet:

koszulka ☐

czapeczka ☐

smycz ☐

oferta listopad 2005

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy

Miejscowość

Kraj

Telefon kontaktowy

e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową

☐ VISA Classic

☐ VISA Business

☐ Polcard

☐ PBK Styl

☐ EuroCard/MasterCard

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie 22/ 517 50 55 3. Faksom 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez internet: <http://prenumerata.bauer.pl> - istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36

REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik,

tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCLAW

NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 3,50 zł.

Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>.

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

BARD'S TALE

OPOWIEŚĆ BARDA



22 zł

Jeżeli grałeś w Bard's Tale i chcesz wiedzieć więcej o barwnym świecie wykreowanym przez twórców gry, przeczytaj te książki.



24 zł

Pytaj w salonach EMPIK i księgarniach.

www.isa.pl/sklep email: sklepik@isa.pl
tel. (22) 846 27 59



14 zł

Miasto Ravnica – metropolia tak ogromna, że jej nazwa stała się synonimem całego świata. To tu, w labiryncie jej ulic i gotyckich wież, dzikie gildie walczą o potęgę i władzę.

Liczy się tylko złoto –
i życie na tyle długie, by
zdążyć wszystko wydać.



12 zł

Dziewiąta Edycja, to najnowsza w długiej linii zestawów podstawowych do **Magica**.
Jeżeli się w nią nie zaopatrzysz, zostaniesz w tyle.



14 zł

Piraci Hiszpańskich Wód, pierwsza modelarska gra strategiczna, daje ci w dowodzenie potężną flotą na obfitujących w piratów XVII-wiecznych Karaibach. Zbuduj swoje własne statki z plastikowych części, a potem rozkładaj kawałek po kawałku, by oznaczyć zadane im uszkodzenia.



75 zł

Wkrocz do świata przygody i wyobraźni
Zostań bohaterem

Wciel się w rolę odważnego wojownika, potężnego zaklinacza, możnego kapłana lub sprytnego łotrzyka i weź udział w heroicznych misjach.

Staw czoło nieznanemu

Zbadaj zdradzieckie podziemne lochy, pokonaj przerażające potwory i odkryj wspaniałe skarby.

Zaproś przyjaciół

Wspólnie z odważnymi towarzyszami udowodnij, że jesteś w stanie przeciwstawić się niebezpieczeństwom i zdobyć nagrody w najwspanialszej fabularnej grze fantasy wszechczasów.

FICTION REDACTION

Tip100mianiak refleksje

☑ Co jest najważniejsze w grach? Co powoduje, że dany tytuł nam się podoba? Dwa magiczne (dla gracza) słowa: grywalność i klimat. Na grywalność, czyli przyjemność z grania, składają się grafika, muzyka, interfejs, linowość bądź jej brak, łatwość sterowania itd. Długo by wymieniać. Klimat gry to coś ulotnego, metafizycznego, niezmiernego. Klimat jest, lub go brak. Grywalność może być mniejsza lub większa. Grywalność można zmierzyć: ilością czasu spędzonego jednorazowo przy grze. Siedzisz przy komputerze aż do bólu pleców, braku czucia w prawej ręce: gra jest bardzo grywalna. Ostatnio po Cold Fear na palcu prawej ręki zrobił mi się odcisk (naprawdę! nie żartuję), taaak ten survival horror jest bardzo grywalny. Gra może być grywalna i nie mieć klimatu. Niemożliwa natomiast jest kombinacja odwrotna: jest klimat, a brak jest grywalności. Innymi słowy, jeżeli gra jest klimatyczna jest również bardzo grywalna.

Nic dodać, nic ująć...

Spytacie po co te wszystkie teoretyczne wywody? Ano, są pewne kryteria, których nie sposób pominąć przy ocenie gry. Jak obiektywnie zauważył Wielce Szanowny Pan Smuggler jego wybór jest „nader subiektywny i... bez sensu”. Tym sprytnym wybiegiem uprzedził ewentualne ataki i pretensje czytelników, nie zgadzających się z dokonanymi wyborami. Ale są pewne prawdy fundamentalne...

Sorki, ale prawdy fundamentalne to dla mnie coś, co głoszą fundamentaliści. :) I znam tylko jedną prawdę fundamentalną „czego byś nie zrobił, nie zadowolisz wszystkich”.

Czy wyobrażacie sobie Państwo, że np. przy wyborze największych klasyków literatury rosyjskiej pomija się Fiodora Dostojewskiego? A na liście najlepszych reżyserów filmowych XX w. brakuje Martina Scorsese?

Wyobrażam sobie – pod warunkiem że nie będzie to lista pretendująca do miana obiektywnej i wyważonej. Tak jak moja lista gier.

Ufff. Przejdźmy do konkretów: nie zwracam uwagi na gry, których na liście być nie powinno, ale na te, które winny się tam znaleźć bezwzględnie.

Rok 2001. Alone in the Dark 4: The New Nightmare. Wrzuciłem sobie tą grę na kompka ponownie kilka dni temu. Grafika nadal jest cudowna, pomimo, że od premiery minęły całe lata świetlne.

Tu drobna uwaga – „lata świetlne” to nie jest miara CZASU, a ODLEGŁOŚCI, więc to ma taki sens, jakby powiedzieć „od czasu premiery gry minęło 7 kilometrów”. Piszę to nie po to, by wytykać ci babola, a po prostu sprostować dość powszechny błąd.

Ta gra wciąga. Ma to coś. Jest supergrywalna i klimatyczna. Jej brakuje mi najbardziej na liście najlepszej setki.

A mnie nie ruszyła. Dla mnie to tylko próba ożywienia dawnej legendy. Jak się one kończą – sprawdź w ostatnich akapitach Zadymy XXI wieku, poświęconych reaktywacji Top Secreta...

Rok 2002. Legacy of Kain: Blood Omen 2. Jest w tej grze kilka niezapomnianych pomysłów: opanowanie umysłu przeciwnika (wykorzystane niedawno przy Psi-Ops) czy wysysanie z przeciwnika krwi dającej nam życie (BloodRayne!). Do tego dochodzi idealnie wyważony poziom trud-

Hej!

List PSFana z CDA 09/05 wywołał wielki rezonans wśród PleCykowej braci. Małe echo tego znajdziecie w AR-eakcjach. A małe to dlatego, że... PSFan nadesłał jeszcze jeden duuuuży list. Uznałem, że jego publikacja będzie ciekawsza niż polemiki „z jedyne go słusznego (czyli PC-towego) punktu widzenia”, które przypominały nawracanie apostołów na chrześcijaństwo. :) Ten list niewątpliwie zdominował listopadowe AR – ale uważam, że warto zapoznać się z całkiem sensownymi poglądami człowieka „z drugiej strony barykady”. Bo nie jest tak, że on nie ma racji. Ma, ma... nie zawsze, ale miejscami, kawałkami... Zatem – miłej lektury (i przegotujcie sobie Nervosol, jeśli jesteście wielkimi fanami PC).

ności i wspaniały system walki, który jest solą tej gry.

Prywatnie ten cykl nie za bardzo mnie kręci – a pamiętaj, że tak naprawdę to ów Tipsomaniak to nie „obiektywny wybór gier”, tylko „wybór Smugglera, który starał się być obiektywny... ale nie za bardzo”.)

Rok 2002. Disciples 2: Mroczne Proroctwo. (...)

A wiesz, jak Mac Abra się pienieł, że nie uwzględniłem żadnego Combat Mission? Jak ludzie się pluli, że nie wspominałem o Rome Total War? Wiesz, ile świetnych innych strategii musiałem przemilczeć? A Morrowind? 100 gier to przynajmniej o drugie 100 za mało, by wspomnieć o wszystkich wartych uwagi tytułach...

Rok 2004. Władca Pierścieni: Powrót Króla. Pokażcie mi drugą grę na PC równie dynamiczną jak ten tytuł.

A co prócz dynamiki? Gra „wiozła się” na tolkienomanii i nie powiem, zła nie była. Ale żeby zaraz do Top 100?

Jeszcze raz gratuluję Tipsomaniaka.

Tomasz

Mogę tylko obiecać, że do tematu typu „100 ważnych/wielkich gier” na pewno jeszcze kiedyś wrócimy i wówczas będzie okazja, by wspomnieć o grach, które teraz pominięto.



☑ Witam całą redakcję najlepszego na świecie czasopisma dla graczy. Muszę przyznać, że jestem lekko zaskoczony tym rozwiązaniem. Tipsomaniak bez tipsów? Treść zawarta w książeczce jest ciekawa, aczkolwiek samej książeczce powinno się nadać inną nazwę, np. „Gry XXI wieku”.

Szymon

Tipsomaniak (a raczej w tym momencie Tip100mianiak) :) to po prostu marka – nazwa cyklicznego wydawnictwa dołączonego do CDA. A zresztą jedna solucja tam była, więc od biedy jesteśmy kryci – solucja to też rodzaj tipsa (czyli ułatwienia gry).

AR-reakcje

☑ (...) Facet wypruwa z siebie flaki żeby uwodnić wyższość konsol na pecetach. Ujmijmy to krótko – absolutnie nie widzę sensu sprzecznania się co jest lepsze: PC czy konsola? Uważam, że jedno z drugim dobrze się uzupełnia. Bo na czym projektowane są nowe generacje konsol, jak nie na pecetach? Z kolei standardy graficzne w głównej mierze wyznaczają konsole. PC z konsolami żyją w pewnym rodzaju „symbiozy” – gdy jedno wyprzedza drugie, to zaraz inżynierowie w najodleglejszych zakątkach świata zaczynają pracować nad jeszcze nowszymi technologiami. Czyli co jest lepsze? Konsola czy stary poczciwy PC? O to ludzie będą się chyba kłócić do dnia premiery DNF'a :) Jest to w sumie kwestia gustu – na konsolach nowej generacji grafika jest po prostu kosmiczna, konsola jest łatwiejsza w obsłudze, nie wymaga upgrade'ów, no i telewizor 32" to nie to samo co monitor 17". Ale z drugiej strony – która konsola jest tak uniwersalna jak PC? Z góry przepraszam za literówkę ale moja klawiatura ma już ponad 5 lat i czase odmawiała współpracy.

Nermal

No tak, jest zatem przestarzała i się trzęsie... :)

☑ (...) Pokazuje on „fanatyzm sprzętowy”, który wbrew pozorom wcale nie jest domeną konsol. Wszędzie tego pełno w światku graczy. Co do jednego Pana Smuggler :) miałeś rację, konsole sprzętowo nie mają żadnej przewagi nad PCtami, a nawet jeśli ja mają to szybko ją tracą. Wydaje mi się jednak, że piecyki przegrywają jeśli chodzi o gry. Na klonach nie pojawia się ostatnio kompletnie nic co mogło by przykuć na dłużej do monitora (no... oprócz HL2), gry idą w grafikę i fizykę, zero w nich grywalności i gdy mijają pierwsze zaurczenie pięknymi krajobrazami zwyczajnie szybko się nudzą. Mam takie wrażenie, że konsolowi producenci gier przykładają się bardziej do tego co robią (Gran Turismo, Killzone, God of War, Final Fantasy Romance X i kopa innych perełek). I jeśli miły... popraw mnie. (...) Jak dla mnie rynek gier pecowych jest po prostu nudny...

Konrad H.

Trudno mi się wypowiadać, bo a) nie gram na konsolach, b) gry konsolowe jakoś (poza bijatykami) mnie nie biorą. Ale – moim zdaniem – syndrom „idzienny na efektywny wygląd, reszta nieważna” nie dotyczy tylko PC-ta. To po prostu choroba całej branży.

Myśl miesiąca:

Nie jesteś ani taki mądry/-a, za jakiego się uważasz, ani tak głupi/-a, za jakiego/jaką mają cię inni.

PSFan strikes back!

Po przeczytaniu Twojej odpowiedzi na mój list, zauważyłem, że zostałem źle zrozumiany. Dlatego też uznałem za konieczność napisanie kilku wyjaśnień. Nie rób ze mnie takiego rzeźnika. Jeżeli ktoś myśli inaczej niż ja, niekoniecznie jest debilem. Gdybym tak pomyślał, napisałbym „debilu”, nie zaś „człowieczku”. To był tylko mały żarcik, nic nie znaczące słowo. Po co robić z tego awanturę?

Dlatego, że takowe zdrobnione określenia typu „redaktorek”, „pisemko”, „człowieczek”, „Polaczek” itd. są zwyczajnie obraźliwe i tyle. Nie mów, że użyłeś określenia „człowieczek” jako komplementu czy neutralnego określenia rozmówcy, bo i tak nie uwierzę...

„Gry nowej generacji” to nie jest żaden „nowy slogan” wśród konsolowców. Nie udawaj naiwniaka. My nazywamy to nową generacją. Wy „rewolucją”. Przypomnij sobie chociażby notę „Unreal 3 Engine”, drzewa z numeru 05/2005, lub zapowiedzi takich gier, jak np. „Ghost Recon 3”.

Eee... też mi nowa generacja. Po prostu dużo lepsza grafika, ale spowodowana tylko i wyłącznie wzrostem mocy sprzętu. Samochód nowej generacji – dla mnie – to nie jest wóz, który rozwija np. 400 km/h, bo wsadzono w niego nowy, potężny silnik – a taki, który np. da się sterować głosem czy ma autopilot umożliwiający np. jazdę w ruchu ulicznym... na siedzeniu pasażera, bez kierowcy. To byłby samochód nowej generacji. Albo napędzany silnikiem na wodór, a nie benzynę. Tak samo myślę o grach – sama GENIALNA grafika to za mało, by użyć zwrotu „nowa generacja”.

A chyba nie powiesz mi, że gry z np. 1998 nie różniły się od tych z 2003. Nie chodzi tu tylko o grafikę, choć ta najbardziej się zmienia, ale o wszystkie inne aspekty, które coraz bardziej zbliżają gry do rzeczywistości.

Ale to ewolucja, czyli powolna płynna zmiana – a nie nagłe pojawienie się nowej generacji! Nie myl pojęć!

„Nie będziecie już nikomu potrzebni” napisałem to mając na myśli, iż rynek gier na PC nie będzie odgrywał znaczącej roli.

Błąd logiczny zatem, bo skoro „nikomu”, oznacza to, że NIKT nie gra = całkowity zanik rynku. A pomiędzy „nie będzie odgrywał znaczącej roli” a całkowitym zanikiem jest przecież kosmos różnic. Mieć miliard dolarów (wartość rynku gier PC), a go nie mieć – to dla ciebie to samo? Zazdroszczę! :)

Nie chodzi o to aby, jak napisałeś, linczować autorów za to, że gry na konsole robią. Takie działanie twórców może być oznaką utraty pozycji przez PC. A co, nie mam racji?

Takie działanie jest objawem tego, że firmy starają się maksymalizować zyski, minimalizując koszty. Skoro robią grę na PC – czemu nie skonwertować jej i na konsolę i dodatkowo zarobić? I to działa w obie strony...

Przejrzałem dokładnie Waszą relację z tegorocznego E3 i nie widziałem tam zapowiedzi U 2007 na PC.

Poczytaj poprzedni CDA.

(...) A jak było z GTA SA? Ile musieliście czekać na premierę, nie mogąc pogodzić się z myślą, że „oni już grają...”?

Pół roku bodaj. Wkurzające, fakt, ale do przeżycia. A ile wy czekaliście np. na Call of Duty na konsolę? Doom 3? A taki Driv3r to mógłby się jeszcze bardziej opóźnić. :)



A propos konwersji. Nikt nie zagwarantuje, że będziecie je w ogóle dostawać.

Nikt też nie zagwarantuje, że NIE będziemy ich dostawać. Ale patrz wyżej – to, co mówiłem o maksymalizacji zysków. Oczywiście nie oczekuję, że każda gra z konsoli będzie skonwertowana (to nierealne).

Poza tym, jeżeli pozycja PC będzie słaba, żadna firma nie zaryzykuje wydania pieniędzy na konwersję.

Póki co dla owego miliardka dolarów firemkom się opłaca wysilać, a takie „gdybolenie” nie ma sensu. (A jak spadnie asteroida i zniszczy Japonię, wtedy PS2 i jej następczyni może mieć kłopoty... nieprawdaż?)

A teraz kwestia sterowania. W gry nowej generacji będzie można grać za pomocą tradycyjnych „sterowników”. Jednak wraz z pojawianiem się nowych urządzeń sterujących, takich jak np. nowa kamera Eye Toy (kilka możliwości jej zastosowań zaprezentowano na słynnym już pokazie nowej zabawki Sony), granie za pomocą tradycyjnych kontrolerów (jak np. klawiatura) stanie się po prostu niewygodne. To tak jakby grać na wypasionym komputerze za kilka tysięcy złotych w najnowsze gry, na minimalnych detalach.

No i? To się dokupi cosik takiego i do PieCyka. Co za problem? Gdy będą chętni, by coś kupić, będą chętni, aby to produkować i sprzedawać, takie są prawa rynku...



Wspomniana wyżej kamera nie tylko wyłapuje ruchy gracza (co może znaleźć zastosowanie np. w białkach), ale również umożliwia komunikację głosową.

SCHWYTANE W SIĘCI

czyli to, co o CDA piszą w Internecie



O CDA

•Neptun: I na koniec komentarz mojej mamy po tym, jak wniosłem CD-Action do domu: „No, co tam za gazetkę kupilesz? 19.90? [tutaj miałem nieco stracha, że dostanie mi się za to, że wydaje tyle kasy na czasopismo, głęboki wdech...] Wiesz co, wolę, żebyś wydawał dwadzieścia złotych na coś do poczytania, niż papierosy...” [...wydech]. Uff...Jak to dobrze, że moi rodzice mają takie zdrowe podejście do sprawy.]

•Plissken: A moja matka na odwrót. Kiedy skończyłem już 18 lat zawsze mówiła: „Już wolalabym żebyś zaczął palić lub pić, a nie siedział w tych dziecinnych schematach”. Marzenie mamy spełniło się połowicznie...palę, piję ale CDA i tak kupuję.

•FixxxerDoomed: Tak, tylko CDA potrafi oderwać od GTA!

•No bo powiedz mi proszę po co kupować gazety, jak wszyskiego dowiesz się z internetu, z portali poświęconym grom czy też TV? Ja kiedyś też kupowałem ciekawo a teraz sprzedaję na allegro... nie potrzebna makulatura tylko... a tak... w necie przeczytasz i już wiesz to samo co z gazety.

•qibus: Każdy ma swoje powody. Ja np. kupuję CDA bo... nie muszę drukować artykułów, jak chce je poczytać...mogę je wziąć ze sobą do wanny, i poczytać...mogę je poczytać w parku, autobusie, itp...mogę je poczytać przed snem...mogę je poczytać jak nie ma prądu...mogę je poczytać jak nie ma Internetu...dostaję płytki z demami, filmikami...dostaję pełne wersje gier, w niektóre nawet gram...niektórzy recenzenci „mi podchodzą” i wiem, że jak oceniają grę tak, to mi się będzie/nie będzie podobać.

No i w kibelku można poczytać. :)

•Narmo: Jutro wielki dzień. Ciężki był ostatni tydzień. Gwałciłem, mordowałem, pracowałem na 3 zmiany, kociłem kogo się da i co się da (głównie trawę :P), czyściłem wszystkich (nikt z rodziny nie da mi samochodu do umycia więcej) ale starczyło mi na zapłacenie raty i dodatkowo nowe CDA :D Ops. Error: Kociłem = kosiłem.

Eeee... to zabiło cały dowcip. :)

•MateX: Ponieważ CDA kupuje zawsze w drodze do szkoły, analogowo mam je w szkole i jak je odpakowuję to zaraz złatuje się pół klasy i mówią „daj przejrzeć”, „tylko popatrz” itd. No i kiedy wraca do mnie zazwyczaj wypaplane, wymamlane, wypackane, wymięte, wymiętoszone itp. Ostatnio kumpel urwał mi kawalem strony, konkretnie róg. Też mu urwał. Jaką kępkę włosów Dlatego postanowiłem że kiedy kupię CDA nie będę się z tym afiszował, a nawet nie będę go odpakowywał.

O poziomie/języku CDA...

...mówią antyfanii, choć nie tylko

•CDA to s*** który zamydla wam oczy tekstami „witamy w największym piśmie o grach w Polsce” A teksty są tam BEZNADZIEJNE w porównaniu do obojętnie jakiej recenzji w piśmie XXX. Sami zobaczcie to się przekonacie. A AR to już szczyt prostoty i chamstwa!!! To samo pełne wersje.

Toż szczyt prostoty i chamstwa!!

Wskażcie 1 wartościową grę, którą dali w ost. miesiącach. BRAK!

No tak, tak, Sudeki, Scrapland, Psi Ops, Etherlords 2 itp., itp. – same babole z Kaszanki Zone, nie to, co XXX i ich kultowa gierka „Jachu i Stachu rypią grochem we wrony na dachu VII”. Tjjaa. Przekonałeś mnie.

•Dla mnie CDA to dno totalne. Poziom język w piśmie jest tragicznie niski. Rozumiem że recenzja gry to nie wypracowanie szkolne ale jakiś poziom musi reprezentować. Nato-

miast redaktorzy najwyraźniej piszą to co myślą niewiele się zastanawiając nad poprawnością językową i stylistyczną wychodząc zapewne z założenia że nikomu to różnicy nie zrobi:>

Zgadza się, redaktorzy piszą to, co myślą. A czy ty myślisz, co piszesz?

Oczywiście taki sposób pisanie jest najłatwiejszy i nie wymaga specjalnego wysiłku

Znasz to z autopsji?

ale w końcu za te teksty płacą czytelnicy!! Ja ze względu na poziom językowy przestałem kupować CDA jakieś 4 lata temu... To co decyduje o takiej pozycji CDA to na pewno nie zawarte w nim teksty a pełne wersje gier

Tak, to jest nader głęboka i bardzo oryginalna refleksja. :) Autor dostał też kontrę od innych czytelników forum (odnośnie miernego poziomu językowego CDA) i uzasadnił swą wypowiedź tak:

większość stałych czytelników nie dostrzega tragicznego poziomu językowego tego pisma. Dlatego też nawet nie zamierzam przekonywać fanów CDA jaką szmatę czytają, bo i tak nikt nie wierzy.

Ziemia jest płaska, większość tego nie dostrzega, więc nie będę tego udawał, bo i tak mi nikt nie wierzy...

•Texty w CDA są na dennym poziomie? Panie, BYZYDUU-URA! :P Recki nie są pisane prostacko, ale p-r-z-y-s-t-ę-p-n-i-e, teksty mogą zawierać potknięcia językowe, autorzy przecież nie muszą być alfą i omegą. Poza tym od poprawności językowej ważniejsza jest pasja, z jaką piszą i rzetelność recenzji. (...) Poza tym niektóre teksty to wręcz majstersztyki – z bliźszych przykładów chociażby reka Psychonauts albo obszer-na zapowiedź Wiedźmina z czerwca. No ja przepraszam bardzo, ale jeśli takie dzieła to dla kogoś rynsztok, to się poddaję. :P Nie sztuka napisać coś poprawnie językowo i dać podstawowe informacje o grze. Sztuką jest opowiedzenie tego samego w sposób, który sprawia, że czytelnik wchłania artykuł jak dobrą książkę – z niecierpliwością czekając na następne literki i nie przerywając aż do końca. :) I to udaje się redaktorom CDA.

Różności

Sudeki's echoes :)

•Well I post this thread because this game in Poland is released as a cover CD in a magazine „CD-Action”. Currently installing, can't wait to play it!

•And the best thing is it that you can buy this magazine + Sudeki full version (Cd or Dvd), Third Wave (game like Commandos) and trailers etc for less than 5\$! I'm so happy!

•Indeed... You are lucky people in Poland.

A widzita? Zagraniczni gracze wam zazdroszczą! :)

Granie klawiaturą i myślą w np. takiego Shoguna czy Rome jest ok., ale pomyśl tylko, ile możliwości dawałoby zastosowanie Eye Toy w takiej grze! Rozkazy można byłoby wydawać głosem jeszcze przed bitwą swoim podkomendnym, które byłyby następnie wykonywane. Jeżeli sytuacja wyglądałaby groźnie, gracz mógłby własnymi rękami wskazywać miejsca, które należy wzmocnić, lub oddziały które mają się przegrupować. To dopiero byłaby gra! Nigdy nie myślałeś o takim sterowaniu?

Szczerze mówiąc – nigdy. Jakoś w strategiach bardziej mnie zawsze kręciło myślenie o taktyce walki niż np. pokazywanie palcem, gdzie mają stanąć kusznicy, czy wrzeszczenie „jajda na lewe skrzydło, ale już!” (i reakcja komputera „Przepraszam. Nie rozumiem komunikatu. Użyj prawidłowej składni [nazwa jednostki] [rodzaj akcji] [kierunek akcji]”). Ale brzmi obiecująco, nie powiem. Szczególnie dla fana bijatyk. Ciekawe, ile wytrzymają kondycyjnie i co zwał z biurek itd. po godzinie walki. I jak będziecie chrypieć po pięciogodzinym dowodzeniu dywizją pancerną pod Kurskiem? :P Nie dajmy się zwariować gadzietomanii...

Co do klawiatury. Nie chcesz chyba powiedzieć, że jest najnowszym osiągnięciem techniki.

Panopticum

Kolejna gierka oczyma fachowców z gazet niezwiązanych z branżą (bodaj „Metro”). Komentarze – od czytelnika.

GRA Z PORNOSAMI Amerykańska firma Rockstar-games

Jack: Tak mała literówka, że prawie niezauważalna. Ale dziennikarz powinien się do tematu przygotować i umieć podać prawdziwą nazwę firmy.

Pod naciskiem polityków i sprzedawców musiała zmienić limit wiekowy, od którego można kupować grę komputerową Grand Theft Auto – San Andreas. Jeszcze niedawno grę, którą w USA bije rekordy popularności, mogła bez problemu kupować młodzież powyżej 17 lat, teraz będzie dostępna z zastrzeżeniem „tylko dla dorosłych” (czyli osób, które ukończyły 21. rok życia).

Jack: No ba, wiadomo, że 17 latek to jeszcze nic o „pszczołkach i ptaszkach” nie wie, to jest oczywiste. A teraz, mamo, przełącz na MTV, bo Jackass leci.

Okazało się bowiem, że w grze ukryte są sceny porno, w których gracz może wziąć wirtualny udział. To kolejny zarzut po adresem przeciwników gry.

Jack: Przeciwników? Że co?! Znaczący się, sami siebie oskarżają? To Rockstar jest przeciwnikiem własnej gry? Luuudzie...

Odkąd w 1997 roku niezwykle popularna GTA pojawiła się w sprzedaży, należała do najbardziej krwawych. – Można się bawić w zabijanie ludzi bronią maszynową, kijem baseballowym lub po prostu skopać babcię po brzuchu – opowiada wielbiciel GTA, 15-letni Hubert z Warszawy.

Jack: Oczywiście, pryszczate dzieci są największymi autorytetami. A kto mu tę grę dał do ręki w ogóle?! Rodzice, patrzcie w co dzieci grają!

Za pomocą GTA można nauczyć się kraść samochody.

Jack: Rzeczywiście, coraz częściej na ulicach widać ludzi podchodzących do auta stojącego na czerwonym świetle, otwierających drzwi, wywlekających właściciela i łamaniem wszelkich możliwych reguł... ech...

pomagać mafii

Jack: Taaa, idziesz pod główne drzwi/garaż/tylne drzwi/nieważne a potem niestety trzeba odszukać to pulsujące kółeczko na ziemi...

i napadać na bezbronnych ludzi.

Jack: CZEMU autor nie dodał tu policjantów?! CZEMU, no pytam się...byłaby taka piękna afera... ech, partacze!

(...) Okazuje się, że nie ma też żadnych problemów z oglądaniem scenek porno – Wystarczy je po prostu ściągnąć z pliku – dodaje Hubert.

Jack: UWAGA! Autorytet przemówił! Od dzisiaj nikt nie ściąga NICZEGO z Internetu! Ściągamy TYLKO z pliku! Zrozumiano? Ludzie, czy on ma rodziców? Czy oni się interesują tym, co robi?

Oficjalny dystrybutor GTA – San Andreas w Polsce, firma Cenega z Warszawy, zapewnia, że w sprzedawanych przez nią grach scen porno nie ma. Są na oryginalnym GTA – San Andreas, którą mogą w Polsce kupić tylko dorośli.

Jack: Buahaha!!! Świerszczyki też kupują tylko dorośli...



Na konsole pewnie tak. Tak nowym, że jej jeszcze nie ma. :) A takie kolo? Nowością nie jest, ale że ciągle się sprawdza, nikt nie myśli o zamianie go na coś nowszego... Bo po co?

To, czy kontroler (w tym wypadku klawiatura) trzęsie czy nie, uważasz za mało istotne w grach? Mistrzowie z Konami udowodnili, jakie to może mieć znaczenie dla rozgrywki. Najpierw w MGS efekt wstrząsów nadał grze nowy wymiar, szczególnie na torturach i podczas walki z Psycho Mantisem (...)

Nowa generacja, nowy wymiar. Oj, lubicie to słowo „nowe”. Ale ad rem. Na pewno dodaje to grze kopa – tak samo jak. np. dźwięk 7.1 itd. Ale żeby bez tego bajerka granie nie miało sensu, nie powiem. Będzie mniej bajeranko, ale i tak fajnie...

Następnie w SH: Dual Shock oprócz zwykłych pierdół, symulował przyspieszone bicie serca gdy bohater został ranny. Nie trzeba było po każdej walce sprawdzać jak tam zdrowko? W ogóle, jeżeli klawiatura jest taka wspaniała, to skąd narzekanie na sterowanie w niektórych grach?

Bo nic nie jest doskonałe. Na własne kontrolery/gry nigdy nie narzekacie? Poza tym wolę zerknąć na ikonkę stanu zdrowia i wiedzieć, że mam 56% energii, niż zastanawiać się, czy to szamotanina się joja w łapie oznacza, że jestem ciężko ranny czy tylko lekko. Taki staromodny gracz ze mnie, nierozumiejący „gier nowej generacji”...

O analogowości nie będę już pisał. Mój argument

jest „rozczulający”? A Twój jest denny.

Przekonałeś mnie. Czuję się zdruzgotany żelazną logiką twej kontry. Nie ma to jak sensowny kontrargument. „Jesteś głupi!”. „A nie, bo ty jesteś głupi!”. Nie wiem, co powiedzieć. :)

Jeśli chodzi o wymianę podzespołów w PC na nowsze, to nie jestem specjalistą i poprzednio nie wyraziłem własnego zdania na ten temat, a jedynie przytoczyłem cytaty. Uważasz że Ken Kutaragi „chrzani głupoty”.

Tak. Każdy czasem chrzani, szczególnie gdy mówi o czymś, na czym specjalnie się nie zna. Trafilo i na Kena. A co on, nieomylny jak papież czy co? Walał głupotę i tyle.

Ale chyba nie zaprzeczysz, że nasz sprzęt jest wydajniejszy. Wy nie odpalicie np. GTA SA na 5letniej karcie graficznej.

Obecnie wydajniejsze są PC, dlatego właśnie szykują nam nextgeny, żeby to nadrobić. Czyż nie?

Nie powiedziałem, że wymiana GF2 na GF4 to marne podbijanie parametrów, a PSX na PS2 to już nowe rewolucyjne rozwiązanie. Ale zwróć uwagę na fakt, że my wydając 1500 zł na nową konsolę, zyskujemy wysmienity sprzęt do grania na najbliższe kilka lat; podczas gdy Wy musicie co kwartał wrzucać w PC po 500 zł, bo inaczej za-trzymacie się w rozwoju.

Wydaję na upgrade PC ok. 2000 zł raz na ok. dwa lata. Czyli 250 zł na kwartał, czyli 80 zł miesięcznie. Sporo,

Frustrat Zone

• Jest to odezwa do wszystkich czytelników CDA z Warszawy. Żądamy, żeby szmuglaż opuścił CDA raz na zawsze. W przeciwnym razie cała Warszawa przestanie kupować tą gazetę. To jest ultimatum.

To nie jest żadne ultimatum, tylko denna głupota.

• YYYYY! Już nigdy więcej was nie kupię bo wydaje was Michnik, a ja nie będę kupował czegoś co wydane jest przez tego Jaka!ę. Chrzanić Agore!!!!

Tja, i papryczkę Forum Romanum! Najwyraźniej letnie upały na niektórych (za) mocno podziały! (Podpisy wyciętem – głupoty nie reklamujemy!)

fakt. Ale sprzętu używam NIE TYLKO do grania, ale i pracy. Tudzież obróbki zdjęć, tworzenia grafiki 3D, muzyki, edycji tekstów, liczenia podatków, nauki angielskiego i 100 innych rzeczy. Mogę też obejrzeć sobie filmy na DVD itd. Więc uważam, że warto – inwestycja się z nawiązką zwraca, a przy okazji ja się uczę nowego fachu. (Np. mam już całkiem niezłe opanowany PhotoShop, więc w razie czego mogę sobie dorobić jako grafik, np. obrabiając zdjęcia itd.) **A wam co daje używanie konsoli – poza graniem?** Nic. To kto bardziej wywala kasę w błoto? (Swoją drogą, ile kosztowała nowa PS2? Zdaje się, że 2500 zł, a nie 1500 zł... Teraz kosztuje mniej niż tysiąc – fakt. Bo już jest przestarzała. Ale dzisiaj przestarzała karta klasy GF3 też wcale nie jest droga...)

Kiedys, do pewnego magazynu o konsolach, napisał pecetowiec. Fragment odpowiedzi na jego list może być pomocna w naszej polemice.

„(...) Postęp na rynku PC pędzi na złamanie karku. To oczywiście wielka zaleta, ale ma swoje skutki uboczne. Po pierwsze, komputer staje się workiem bez dna. Zamiast wydawać pieniądze na kolejne gry, non stop trzeba dokupywać nowe podzespoły, ponieważ bez tego nie ruszą nowości.”

Nie wiem, czy bez przerwy. Mam kartę, która była rewelacją kilka lat temu (GF 4Ti200) i do dzisiaj pogrywam w 90% gier, bez specjalnego wysiłku. Jedyna, która zupełnie odmówiła współpracy, to Battlefield 2. To nie jest zły wynik...

Producenci gier nie mają zbyt wiele czasu na dogłębne poznanie np. dopalacza graficznego, ponieważ za rogiem czai się już następny. W rezultacie gry rzadko wykorzystują wszystkie bajery oferowane przez daną kartę.

To prawda. Ale dzięki temu sprzęt ma odpowiedni „zapas mocy”, w efekcie można i na starszej karcie bez problemu pociągnąć „w gry nowej generacji”, wcale nie trzeba co kwartał kupować najnowszego produktu ATI czy Nvidii.

Konsola zaś jest zamkniętą konstrukcją: i cały czas stoi w miejscu.



„Stoi w miejscu”, czyli się nie rozwija. A kto nie idzie naprzód, ten się cofa. :) Stuchaj, szkoda się licytować – otwarta i zamknięta architektura sprzętu ma swoje i wady, i zalety. Nie ma tak, że któreś z tych rozwiązań jest po prostu lepsze. Zawsze jest coś za coś.

Dzięki temu jeśli ktoś kupił tę konsolę w 2002, od trzech lat nie musi wydawać kasy na sprzęt. Cena konsol przez lata ciągle spada i coraz więcej ludzi może sobie na nie pozwolić.

A co powiesz o cenie gier konsolowych? Na PC kupisz grę od 1,99 zł (tak! I to całkiem dobre) do 100 zł. A jak coś kosztuje ok. 150 zł, to się krzyk podnosi, że to zdzierstwo okropne. Z tego, co wiem, typowa gra na konsole kosztuje w Polsce średnio... 200 zł. (Pomińmy tu wersje pirackie.) Powiedz mi, ile oryginalnych gier kupujesz rocznie? Jedną miesięcznie? To daje ok. 2500 zł rocznie. PC-towiec za to samo zapłaciłby 1000 zł. Za pozostałą nadwyżkę (1500-2000 rocznie!) możemy ulepszyć sprzęt. I w sumie co – wychodzi my na zero. Wy nie musicie stale ulepszać sprzętu, my nie musimy wydawać majątku na gry. A słyszałem coś o cenach gier na Xbox 360 – ponoć około 300 zł/sztuka!! Matko!!! To dopiero są „ceny nowej generacji”! :) I co z tego, że taki Xbox ma kosztować ok. 300-400 euro (czyli niedużo w sumie). To jak z telefonami za 1 zł – za telefon złotówka, ale za abonament już stówka... Dzięki, to już wolę PC i gierki za 50 zł (że nie wspomnę o tych dodawanych

do pism – macie coś takiego na konsole? Nawet demka są limitowane i tylko nieliczne pisma mają prawa je dawać...)

„Pojedynek tytanów o rynek warty 25 miliardów dolarów”? Wcale nie uważam się za tytana czy giganta. Nie próbuj udawać, że nie rozumiałeś tak łatwej aluzji.

A co tu było do rozumienia, że rynek konsol jest WIELKI, a PC to jakieś tam ochłapy, okruchy itd. i w ogóle nie płątajcie się, PieCy-kowcy, pod nogami WIELKICH. Jaka w tym aluzja? Żebyśmy spier... (i?)

Ty? Wielki Smuggler? Chodziło mi, jeżeli tego naprawdę nie rozumiałeś, o zbliżającą się walkę o rynek gier video, która rozegra się wkrótce między Microsoftem a Sony.

No i? Jak wygra Sony, zakaze tworzenia gier na PC? A jak wygra Microsoft, to tym bardziej?

Co do Twojej strasznej historyjki. Jaką masz pewność, że to Wy nie jesteście dinozaurami?

Bo jak sam powiedziałeś, my NIE jesteśmy WIELCY. :) Zaś cechą dinozaurów była właśnie hipertrofia, nieprawdaż?

(...) „Toż dokładnie to samo mówiło się o PS2, gdy pojawiła się na rynku...” Może nie? Pewnie, tylko że PS2 skończyła wam tyłki... Może nie?

LUDZIE & LUDZISKA

✉ Smuggel czemu jesteś taki brutalny dla tych którzy cię dyskryminują karzdy ma prawo do swego zdania a ty jesteś poprostu bezzcelny I nie-masz za grosz szacunku dla innych!!!!!!

✉ Siema Smuggler! Pisz do ciebie. Mógłbyś odpowiadać bardziej chamsko na llisty. > Proszę o odpowiedź.

bondib

Spier... ty debilu jeden!

[??]

Bo. I spad...

✉ Cześć. Pisz do was żeby wam podziękować bo dzięki waszemu czasopiśmu rzuciłem palenie. Nie miałem zbyt dużo pieniędzy więc musiałem wybrać między papierosami a CDA. Wybrałem to drugie i od tamtego czasu nie pale. Na razie wyszło mi to na zdrowie ale nie jestem pewien czy także przez was nie będę musiał nosić okularów :). Jeszcze raz dzięki i pozdrawiam!

Borys

W razie czego pal okulary (tylko się nie zaciągaj, szczególnie do Legii Cudzoziemskiej).

Czy było wystarczająco chamsko, czy mam jeszcze dawać jakiś dodatkowy bluzg? :)



✉ (...) Pogratiulować trzeba chyba również antyfanów którzy z zapalem wygrzebują co mlesiać Cd action ze śmietnika. Tak oddanych antyfanów nie ma chyba żadna inna gazeta o grach i dla graczy.

Pioootr

Gazeta...?! Hm, w sumie to masz rację – mamy naprawdę oddanych antyfanów, faktem jest. A jak ktoś powiedział „tylko rzeczy wielkie wywołują wielkie emocje”. No i tylko królowie i książęta mieli nadwornych blaznów... :)



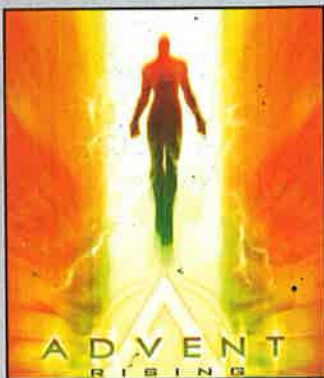
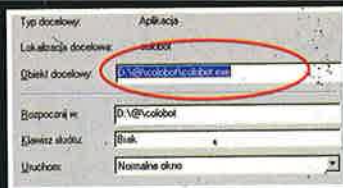
✉ Czy to e-mail Smugglera? Bo jeśli tak to pozdrawiam, a jak nie – to nie :)

Na listy odpowiadali

Smuggler & Ghost of Mr Jedi, dwaj kolesie pisz(cz)ący na sedesie



Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy **WŁAŚCIWOŚCI** i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję **SKRÓT**. Klikamy ją. co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy **OBIEKT DOCELOWY** - to właśnie słynna linia komend!!!



Advent Rising

Wciśnij [TAB], aby wyświetlić konsolę na dole ekranu. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów. Uwaga: kody na broń przywołują wybrany model, który pojawia się z prawej strony.

God - god mode
BadAss - wszystkie skille na 5 (Blizzow Mode)
Invincible - jeden strzał, jeden zabity (UB3R Mode)
UseAmmo - nieskończona amunicja/moc
Teleport - przenosi cię do miejsca, w którym znajduje się kursor
Suicide - giniesz
PlayersOnly - zamraża wszystkich nie-graczy

Bronie:
Blaster - H.A.Z.E.
Pistol - Faust
XJ9 - XJ9
Launcher - Talmage
SeekerPistol - Talon
PulseGun - Acolyte
SeekerXJ9 - Darkfire
SeekerMicrowaveGun - Discord
Assault - Kaull

Carmageddon TDR 2000

Wciśnij [-] i wpisz *hereComesTrouble*. Teraz możesz już korzystać z kodów:

openLevelsGuv - wszystkie poziomy
cash Increase Money - dodatkowe \$10 000
invincible - god mode
ai on/off - włącz/wyłącz sztuczną inteligencję
setCar [NAZWA] - zmień samochód
makeai [NAZWA] - stwórz przeciwnika
WasteAll - zniszcz wszystkie samochody
lastlap - zaczynaj od ostatniego okrążenia
lastcheckpoint - wszystkie checkpointy poza ostatnim są zaliczone
addPowerup [NAZWA] - dodaj powerupa*
adventure - miniprzygodówka tekstowa**
damage_multiplier # - zwiększ uszkodzenia o #
breakCar [NAZWA] - uszkodź samochód

SeekerLauncher - Fury
Photon - Stalker
StunGun - Stun Gun

Big Mutha Truckers 2

Podświetl w menu opcję „Trail By Trucking” i wciśnij [Y], żeby wyświetlić cheat menu. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów.

NODAMAGE - god mode
MISSIONS - odblokuj wszystkie misje
CASH - 115 000 zielonych
GALLERY - odblokuj wszystkie obrazki
BRIDGE - wszystkie mosty
PJ - spłać następnego sędziego
BIKERS - więcej harleyowców
COPS - więcej policji
NOCOPS - żadnej policji



Earth 2160

Wciśnij [Enter] podczas gry, by wyświetlić okno konsoli. Wpisz *cheats 21601* ponownie wciśnij [Enter], aby włączyć cheat mode. Teraz możesz wpisać jeden z poniższych kodów w konsoli. Jeśli po wpisaniu pojawi się obok niego „1”, oznacza to, że kod został poprawnie wpisany. Jeśli naciśniesz kursor w górę, w konsoli ponownie pojawi się poprzednio wpisany kod.

peds on/off - włącz/wyłącz przechodniów
enablebuy - możesz kupić wszystkie samochody

Poza tym możesz też modyfikować plik *Carma.pak* z katalogu *assets*. Wcześniej jednak zrób jego kopię zapasową. Teraz otwórz go w edytorze tekstowym (np. Wordpadzie) i znajdź część zaczynającą się od *ENDDIFFICULTY*. Znajdziesz tam wpisy: *Ped_Credits* i *Checkpoint_credits*. Jeśli chcesz, dodaj kilka zer do liczb znajdujących się za nimi, po czym skasuj linię *APO_TRADE_OFFENSIVE*, znajdującą się na dole tej części (jeśli tego nie zrobisz, modyfikacje nie będą działały). Ten sposób pozwoli ci na łatwe i szybkie zarabianie, by stać cię było na każdy samochód.

Bez limitu czasowego?

Aby go zlikwidować, edytuj plik *options.txt* w folderze *Assets*. Znajdź wpis *USE_*

addmoney [liczba] - dodaj zasoby
addexperiencepoints [liczba] - dodaj doświadczenie zaznaczonym jednostkom
setexperiencelevel [1-8] - ustal level zaznaczonych jednostek
setexperiencepoints [liczba] - ustal doświadczenie zaznaczonych jednostek
heal - wylecz zaznaczone jednostki
researchall - wszystkie badania zakończone
kill - zabij zaznaczone jednostki
resetfog - cała mapa
gamerate [1-100] - wybierz prędkość gry
time [1-200] - wybierz porę doby (mniej niż 66 oznacza noc)
quit - wyjdź z gry

Uwaga: zanim zmienisz zasoby/doświadczenie pilotów, powinni oni opuścić swoje pojazdy.

Jets'n'Guns

Wciśnij klawisz [-] podczas gry, by przywołać konsolę. Teraz wpisz jeden z poniższych kodów i potwierdź go klawiszem [Enter].

veni_vidi_vici - następny poziom
keep_cool <0 or 1> - system chłodzący
arnold_for_president <0 or 1> - niezniszczalność
power_to_the_people <0 or 1> - potężna moc ognia
richman <liczba> - więcej kasy

Fallout: Tactics - Brotherhood of Steel PL (1.27)

- 1000 \$ na starcie
Stwórz nową postać i na jeden z perków

TIMER i zmień jego wartość z 1 na 0.

* nazwy powerupów znajdziesz w katalogu *Assets* w pliku *PowerupStrings_Internal.txt*.

** Komendy w tekstowej przygodówce:

go (kierunek) - idź w określonym kierunku
kill (imię zombi) - atakujesz wybranych zombi
look (imię postaci lub nazwa przedmiotu) - szczegółowy opis tego, kto i kim (i co czym) jest
look - mów, kto jest w okolicy i w które strony możesz iść
look again - replay
inventory - pokazuje przedmioty, które niesiesz
get (nazwa przedmiotu) - weź przedmiot
quit - wyłącz minigrę

wyberz „Pułapki”. Rozpoczniesz grę z trzema minami przeciwnymi i wybuchową pułapką. Po ukończeniu pierwszej misji sprzedaj je w bazie za 1000 dolarów.

- mnożenie przedmiotów
Wykorzystaj błąd w grze, by stworzyć kopię dowolnego przedmiotu. Po natrafieniu na którąkolwiek lokację losową, np. Pitch Black czy spotkanie z Pip-Boyem, pozostaw w niej przedmioty, które zamierzasz zduplikować. Opuść lokację i wróć do niej, by pozbierać przedmioty. Następnie ponownie opuść lokację i znów wróć do niej, by - o dziwo - po raz kolejny odnaleźć porzucone uprzednio przedmioty. Powtarzaj ad infinitum.

UWAGA: możliwe jest duplikowanie pojazdów - hummera, transportera, czołgu - jednak niewskazane jest równoczesne wykorzystywanie więcej niż jednego pojazdu określonego typu.

- komentarze twórców
Przytrzymaj [Shift] w trakcie wyświetlania listy płać, by usłyszeć komentarze twórców.

Supreme Ruler 2010

Kody wpisujesz po wciśnięciu klawisza [Enter], który przywołuje konsolę. Po wpisaniu kodu potwierdź je znów klawiszem [Enter]. Nie przejmuj się brakiem reakcji - gra nie pokazuje, że kod został aktywowany, co nie przeszkadza mu w działaniu.

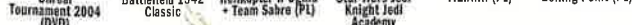
Uwaga: każdy z kodów może być wpisany wielokrotnie. Kody działają na wersji v4.0.1.

Uwaga 2: gra wie, że oszukujesz i pokaże to w statystykach pod koniec misji. Cheaty zostaną zapisane też w twoich sejwach.

Kody wpisz małymi literami:

cheat fullmapshow - włącz/wyłącz przyciski UI
cheat maxsat - dostajesz satelity (Sprawdź „In Orbit” po wciśnięciu klawisza [F3])
cheat georgew - dodatkowe \$10 000
cheat instantwin - wygrasz aktualną misję
cheat allunit - możesz produkować/trenować wszystkie jednostki w grze (nawet jeśli ich jeszcze nie odkryłeś)
cheat allowcheats - włącza działanie WSZYSTKICH kodów (po ponownym włączeniu gry musisz znów wpisać ten kod)

Kody z nieznanym działaniem:
cheat endday
cheat satellite [unknown]
cheat shelovesme
cheat shelovesmenot
cheat onedaybuild



59,00 Gothic: Noc Kruka (PL)	59,00 Gothic 2 (PL)	69,90 Sacred Podziemia (PL)	19,90 Necromania: Trap of	129,90 Dungeon Siege II (PL)	49,90 Sacred Plus (PL)	89,90 Bard's Tale Opowieści Barda (PL) (DVD)
--	--	--	--	---	---	---

49,90 Chris Sawyer's Locomotion	79,90 Flatout	99,90 Juiced: Szybki i Główni (PL)	69,90 Fair Strike (PL)	99,00 T72 Balkans on Fire (Balkany w ogniu)	49,90 Driver 3 (PL)
---	--	---	---	--	--

19,90 Faraon (PL)	19,90 Zeus Pan Olimpu (PL)	19,90 Tin Soldiers: Aleksander	19,90 Tin Soldiers: Juliusz Cezar (PL)
---------------------------------	--	--	--

49,00

Saitek P120

- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire”
- dwa cyfrowe spustы
- deprecyjny mini-kontroler
- animikielowy cyfrowy „krzyżak”

119,00

Saitek P880

- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire”
- dwiie analogowe gałki
- animikielowy cyfrowy „krzyżak”
- programowalny przycisk „shift”
- dwa cyfrowe spustы

169,00

Kierownica Saitek R220

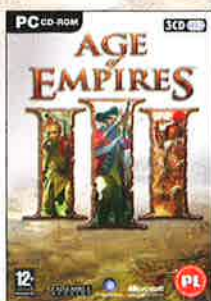
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowe „wielozakłady”
- pedałы gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Defender of the Crown(PL)	9.90	Kurka w zestawie 3 w 1	19.90
Opyss PL	9.90	RIM - wojna o planete PL	19.90
Chariots of War (PL)	19.00	Panzer General III:	
Crime Cities	19.90	Scorched Earth	19.90
Casanova (PL)	19.90	Seven Kingdoms II:	
Cold Zero (PL)	19.90	The Frythian Wars	19.90
Combat Mission Gold (PL)	19.90	Silent Hunter II (PL)	19.90
Desperado	19.90	Salvator Cell (PL)	19.90
Discover Command (PL)	9.90	Walcia Pierscieni:	
Detbark:	19.90	Druzyna Pierscienia (PL)	9.90
Flanker 2.5	19.90	Waterloo: Napoleon's Last Battle	19.90
G.I. Combat	19.90	The Eker Scrolls II: Morrowind	19.90
Ghost Recon (PL)	19.90	Traffic Giant Gold (PL)	19.90
Iceworld Dale II	19.90		
Ambient dub	19.90	Hip hop 2	19.90
Dance	19.90	Hip hop 1&2	19.90
Future wave	19.90	Hip hop 3	19.90
Hard house electro	19.90	Minimal techno trance	19.90
Klimatyczne brzmienia	19.90	Music party system 1	19.90
Techno power	19.90	Music party system 2	19.90
Hip hop 1	19.90	Midi power	19.90

NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX to pierwsze monitory całkowicie dedykowane aplikacjom multimedialnym. Łniący 17" lub 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nich więcej niż dotychczas.



**Najstąnniejsza
strategia RTS powraca!**
W sprzedaży od listopada!

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.

Monitory NEC MultiSync® 1770GX i 1970GX są dostępne tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Adresy znajdziesz na naszej stronie www.nec-displays-pl.com. Podobnie jak inne monitory NEC objęte są 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.